CHICOS!! - COMIENZAN LAS VACACIONES

en el CENTRO MUNICIPAL de EXPOSICIONES

del 4 al 23 de Diciembre
vení a la Expo Feria

MUNDO NIÑO

Para que juegues
te diviertas,
aprendas
y te sorprendas...

te encontrarás con:

LA **2da COMPETENCIA - VIDEO JUEGOS PARA EL HOGAR de BIT ARGENTINA**

EL **CONCURSO DE PLASTICA**
a realizar en todas las escuelas de la Capital con importantes premios

UN **CAMPEONATO ABIERTO DE PAPI FUTBOL**
y todas las estrellas del fútbol nacional

E **MUSEO PARTICIPATIVO DE CIENCIAS**
con todos los juegos experimentales como el que unciona en el Centro Cultural Recoleta

EL **1er CERTAMEN METROPOLITANO DE ESPECTACULOS PARA NIÑOS**
todos los días diferentes espectáculos

LOS **TALL**
plkES DE ACTIVIDADES PARTICIPATIVAS
rica, camping, música, narración, modelismo y mucho más

CIEN **JUEGOS RECREATIVOS**
con sus últimas novedades

Y **EL MAS COMPLETO CENTRO DE COMPRAS**
de juguetes, ropa infantil, cosmética y regalos navideños

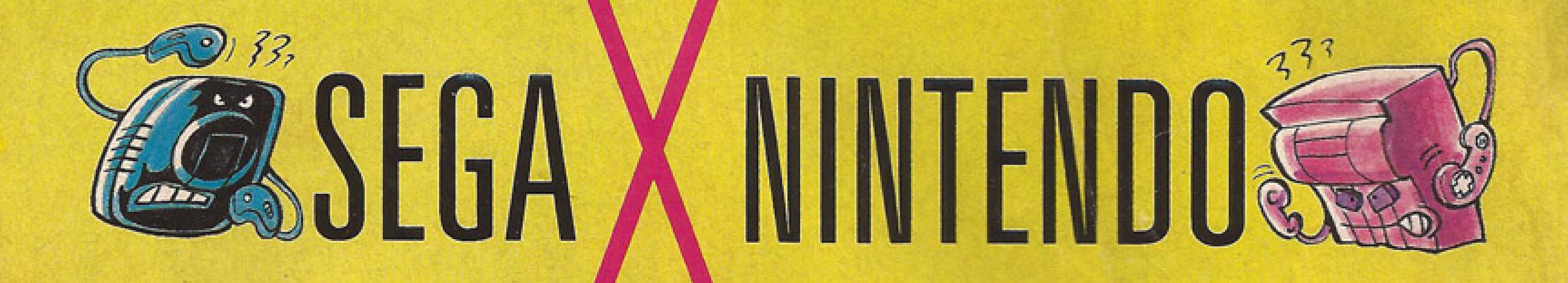
te esperamos

CON EL VALOR DE TU ENTRADA TODAS LAS ACTIVIDADES SON GRATIS

AUSPICIA



MUNICIPALIDAD DE LA CIUDAD
SEC. DE EDUCACION Y CULTURA



VENCER o VENCER

SEGA QUIERE MANTENER, A CUALQUIER COSTO, SU LIDERAZGO EN EL MERCADO DE LOS VIDEOGAMES DE 16 BITS. NINTENDO SE ESFUERZA POR CAMBIAR LA MANO. ES LA NUEVA BATALLA ENTRE LAS DOS ARCHIENEMIGAS, QUE SE ENFRENTARON CARA A CARA EN LA MAYOR FERIA DE VIDEOGAMES DEL MUNDO, LA "CONSUMER ELECTRONICS SHOW", REALIZADA EN CHICAGO (EE.UU.). ESTA VEZ, ADEMAS DE JUEGOS ALUCINANTES, LAS ARMAS DE GUERRA FUERON EL LANZAMIENTO DE NUEVOS ACCESORIOS Y UNA SORPRENDENTE REDUCCION DEL PRECIO EN LAS CONSOLAS.

Silvia Bassi, de Chicago

BOMBA, BOMBA, BOMBA!!

Fue un bombardeo de tentaciones. La primera batería de bombas reventó los precios de las consolas. Nintendo decidió jugarse y lanzó un paquete especial del Super NES, llamado Control Set. Viene con un solo joystick, sin cartucho y al módico precio de... **¡99 DOLARES!** La versión completa del Super NES, que viene con un cartucho Super Mario World y dos joysticks, cuesta **149 DOLARES**.

Para no quedarse atrás, Sega le devolvió la misma moneda: en agosto comenzó a vender también una versión del Génesis sin cartucho y con un solo joystick. Precio: **¡99 DOLARES!** La versión completa del Génesis, que viene con el juego Sonic y dos joysticks, está costando **129 DOLARES** en los EE.UU. Como si fuera poco, Sega también resolvió promover la venta del Game Gear, sin cartucho, por **99 DOLARES.** ¡Una locura!

La segunda batería de bombas fue en el campo de los lanzamientos. Y no faltaron municiones. Una andanada de **175 NUEVOS JUEGOS PARA EL GENESIS** fue anunciada por Sega, que garantizó que llegaría al final de este año con 350 títulos para su videogame. Del lado de Nintendo, la promesa es llegar al final del '92 con **125 JUEGOS PARA EL SUPER NES**.

El tercer bombardeo de los rivales está en el area de los accesorios. Para competir con la recién lanzada bazuca (Laser Scope) del Super NES, Sega lanzó también una para el Génesis. Y Nintendo, dando un paso al frente, lanzó un mouse para su videogame. Accesorio muy usado en las computadoras, el mouse (ratón) sirve para mover un cursor en la pantalla.

La suerte está echada. Para las dos empresas, sólo interesa vencer en la lucha por el liderazgo en el mercado de 16 bits. Pónganse los cascos y armen barricadas, porque la guerra va a ser dura.

SEGA ATACA CON SONIC 2 Y EL DIABLO DE TASMANIA

La nueva aventura de Sonic para el Génesis y el Game Gear tiene compañía: una zorrita de dos colas. Los dos pueden viajar en el tiempo, saltando de la era de los dinosaurios hasta el futuro controlado por máquinas. El terrible Dr. Robotnik tiene ahora unos misteriosos huevos de la muerte, que Sonic tiene que desarmar.

Otro personaje muy veloz que está pintando bien es Taz, el astro principal del game **Taz-Mania**. Se trata del Diablo de Tasmania, de los dibujos animados, que anda por ahí hecho un huracán y tiene un hambre terrible. El secreto del juego es el apetito de Taz, pues cuanto más come, más fuerte se hace. Si come pimienta, por ejemplo, escupe bolas de fuego.

De la lista de lanzamientos de Sega, podemos esperar **Ayrton Senna Super Monaco GP**, **Batman Returns** y **Street of Rage 2**.

De los socios de Sega en la presentación de juegos, destacamos a Flying Edge, que a esta altura ya puso en venta los juegos **Bart vs. Space Mutants** y **Krusty's Fun House**, con la pandilla de los Simpsons. Los lanzamientos de Acclaim fueron **Alien 3** y **Terminator 2**. Y para los que gustan de los simuladores de vuelo, viene **F-15 Strike Eagle 2** y **F-19 Stealth Fight**, ambos para el final del año o principios del '93.



SONIC 2

TAZ-MANIA



ALIEN 3

F-15 STRIKE EAGLE 2

NUEVA LINEA DE ACCESORIOS PARA EL MEGA

El accesorio más nuevo para el Mega Drive/Génesis es la Menacer, una bazuca recopada. Movida a pila y con accionamiento por rayo infrarrojo, la Menacer está compuesta por tres módulos (cañón, apoyo para el hombro y binculares) que pueden comprarse separadamente. Su lanzamiento es en octubre, acompañado por seis juegos: **Rockman's Zone**, **Front Line**, **Space Station Defender**, **Pest Control** y **Ready Aim Tomatoes**. Este último, muy divertido, tiene la participación del loquísimo dúo de Toe Jam y Earl. Su objetivo es tirar tomates a las gallinas que andan por la pantalla, teniendo cuidado de no darle a los alienígenas. Sega ya adelantó que, más adelante, lanzará una versión de **Terminator 2** para usar la Menacer. Debe ser algo muy parecido al de los Arcades. Adrenalina pura.

También salieron dos nuevos joysticks para el Génesis/Mega Drive. Uno de ellos es el Mega Fire, con "rapid-fire" (fuego rápido). El otro, llamado Cordless Elite, es el mismo modelo pero sin cable.



MEGA FIRE

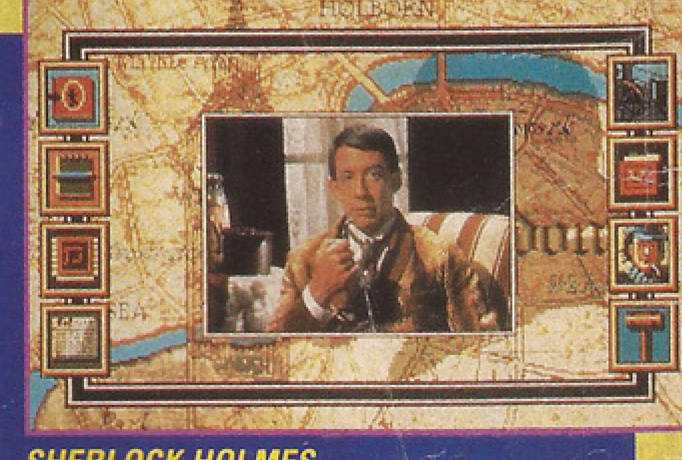
SEGA CD: JUEGOS DE REGALO Y SONIC PARLANTE

Sega CD será el nombre del CD ROM para Génesis que Sega lanza en noviembre en los EE.UU. y vendrá lleno de regalos: juegos, muchos juegos. En la lista está el juego **Sherlock Holmes Consulting Detective**, juego con actores de verdad y cuyo objetivo es develar crímenes misteriosos. Entre los juegos que vendrán gratis también hay una colección de games de Arcade de Sega, un CD con presentaciones de audio y otro sólo con presentaciones de video. "Es como si el hardware saliera gratis," dijo Doug Glenn, uno de los capos de Sega of America.

En noviembre, el Sega CD tendrá 20 opciones en títulos. Entre ellos, **Batman Returns**, **Hook**, **Super Star Wars**, **Monkey Island**, **Wing Commander** (con voces) y el erótico **Leisure Suit Larry**. ¡No se coman las uñas, ya llegarán!

Ahora, lo que se dice alucinante, es el juego de Sonic para el CD ROM, previsto recién para el año que viene. El juego será recopado, con escenas de dibujo animado y una banda sonora diferente de todo lo que hayan visto. ¡Sonic hasta va a hablar!

Según Doug Glenn, para febrero del '93 el Sega CD va a tener 40 títulos, pudiendo llegar a 100 para la Navidad del próximo año.

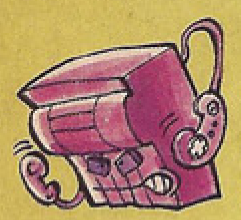


SHERLOCK HOLMES



SEGA CD

NINTENDO PONE A SUPER MARIO A CORRER Y PINTAR



En comparación con Sega, Nintendo mostró muchas promesas pero pocas novedades. Lo más notable de su stand en la feria fue **Street Fighter 2**.

Super Mario gana dos juegos más. Uno de ellos, **Super Mario Paint**, es un competidor de **Art Alive**, de Mega Drive, que permite al jugador crear dibujos. El game viene acompañado de un mouse. Con él podés pintar, dibujar, crear animaciones y bandas sonoras. El cartucho ya viene con 120 dibujos listos, 75 tipos de fondos y 256 Kbytes para almacenar tus obras de arte. Mario también se convirtió en piloto de autos de carrera. En **Super Mario Kart**, la pantalla está dividida al medio mostrando el ángulo de visión de cada jugador. La pista puede ser vista de frente, por el espejo retrovisor o desde arriba, tipo toma aérea.

La bazuca Super Scope ganó un nuevo cartucho, esta vez para dos jugadores. **Battle Crash** es un game futurista, lleno de robots. Se puede elegir entre varios adversarios y armas diferentes.

Llegó a las tiendas el tan esperado **Teenage Mutant Ninja Turtles 4 - Turtles in Time**, de Konami. Con 10 niveles de dificultad, el game lleva a las tortugas ninjas a un viaje por el tiempo para recuperar la Estatua de la Libertad. Un detalle interesante del juego es que podés luchar caparazón a caparazón con otra tortuga para probar fuerzas.

Test Drive Duel 2, de Accolade, pinta como una presentación bastante atractiva. En ella, el jugador piloteará máquinas poderosas como la Ferrari, el Porsche y el Lamborghini. De Acclaim ya está andando el juego **Krusty's Fun House** y los juegos **The Simpsons**: **Bart's Nightmare** y **Terminator 2**, prometidos para el segundo semestre. Y para final de año, otra bomba: **Super Star Wars**, de JVC/LucasFilm, con un aspecto visual simplemente bárbaro.

STAR WARS

MARIO PAINT

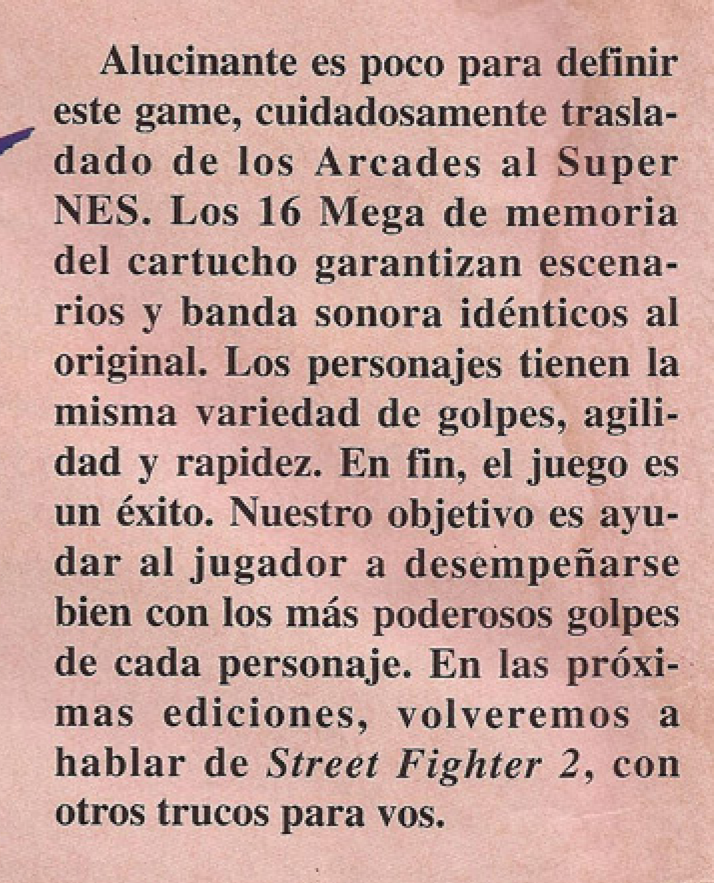
TEST DRIVE DUEL 2

BART'S NIGHTMARE

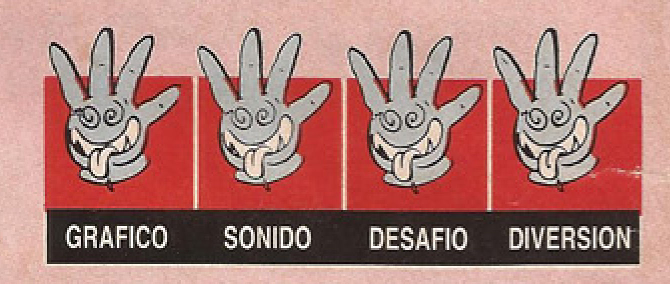
SUPER MARIO KART



STREET FIGHTER II



Alucinante es poco para definir este game, cuidadosamente trasladado de los Arcades al Super NES. Los 16 Mega de memoria del cartucho garantizan escenarios y banda sonora idénticos al original. Los personajes tienen la misma variedad de golpes, agilidad y rapidez. En fin, el juego es un éxito. Nuestro objetivo es ayudar al jugador a desempeñarse bien con los más poderosos golpes de cada personaje. En las próximas ediciones, volveremos a hablar de *Street Fighter 2*, con otros trucos para vos.



PARA ENTENDER MEJOR LOS COMANDOS

COMANDOS SIMULTANEOS

Cuando aparecen con la señal de suma (A+Y), los botones deben ser presionados juntos.

COMANDOS EN SECUENCIA

Cuando aparecen separados por una coma (A, Y, X) deben ser apretados sucesivamente, uno después del otro.

GIROS CON EL DIRECCIONAL

Cuando aparecen las flechas del botón direccional SIN NINGUNA SEPARACION (por ejemplo: ↓ ↙ ↑), tenés que moverlo en el sentido indicado girando el dedo sin sacarlo de encima del botón.

Atención

Las indicaciones están siempre en relación con la foto y con el lado en que está ubicado el enemigo. En la situación inversa, basta invertir el lado de los comandos.

CONFIGURACION DEL JOYSTICK

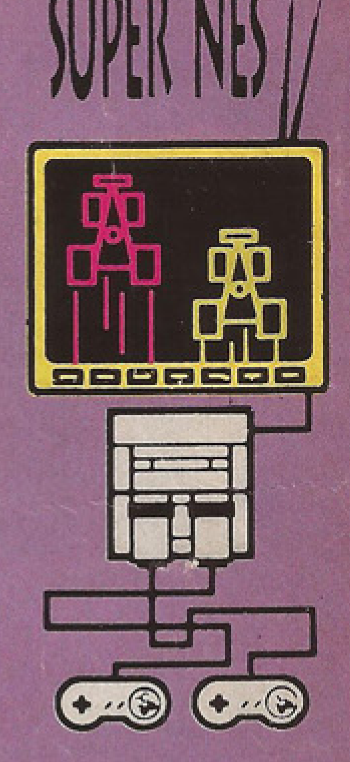
La pantalla de opciones del juego permite elegir el botón que corresponderá a cada movimiento del personaje. Nuestro piloto sugiere el tipo de configuración más indicado para cada luchador.

JUGA CON DOS PERSONAJES IGUALES

Así como en la versión Champion Edition de los Arcades, podés jugar con Ryu versus Ryu, Blanka versus Blanka, etc. En la pantalla en que aparece el nombre Capcon digitá la secuencia:

↓, R, ↑, L, Y, B, X, A

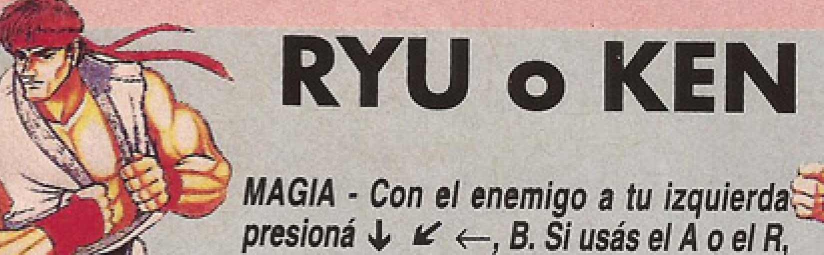
LOS GOLPES MAS PODEROSOS



CONFIGURACION 1

PUÑETAZO DEBIL - X
PUÑETAZO MEDIO - L
PUÑETAZO FUERTE - Y
PATADA DEBIL - A
PATADA MEDIA - R
PATADA FUERTE - B

Indicada para los personajes Ryu, Ken y Zangief



RYU o KEN

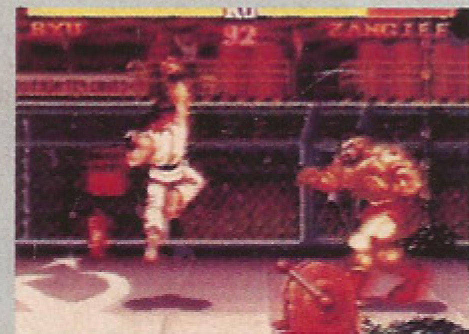


MAGIA - Con el enemigo a tu izquierda presioná ↓ ↙ ←, B. Si usás el A o el R, la velocidad de la magia será más lenta.

PATADA DOBLE - Llegá bien cerca del adversario y presioná B.



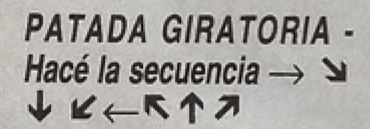
GIRATORIA - Presioná ↓ ↘ →, B(o R, o X)



DRAGON PUNCH - Hacé la secuencia → ↓ ↘

ZANGIEF

PATADA GIRATORIA - Hacé la secuencia → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗



PUÑETAZO GIRATORIO - X + L + Y

CABEZAZO - ↑ + Y

PECHAZO - ↑, ↓ + Y



CONFIGURACION 2

PUÑETAZO DEBIL - X
PUÑETAZO MEDIO - L
PUÑETAZO FUERTE - Y
PATADA DEBIL - A
PATADA MEDIANA - R
PATADA FUERTE - B

Indicado para Chun Li y Guile

CHUN LI





HELICOPTERO - Da el comando ↓, contá hasta dos y después presioná ↑+B

PISADA - ↑, ↓ + A

LLAVE DE BRAZO - Llegá bien cerca del adversario y presioná Y



SERIE DE PATADAS - A, X (presioná el X varias veces rápidamente)

GUILE





CUCHILLO - Presioná →, contá hasta dos y después da ← + Y

SUJETAR AL ENEMIGO Y TIRARLO ABAJO - Cuando el adversario esté bien encima tuyo, apretá B o Y

PATADON - ↑, A



PATADA CUCHILLO - Da comando ↓, contá hasta dos y después hacé ↘ → ↗

CONFIGURACION 3

- PUÑETAZO DEBIL - L
- PUÑETAZO MEDIO - X
- PUÑETAZO FUERTE - Y
- PATADA DEBIL - A
- PATADA MEDIANA - R
- PATADA FUERTE - B

Indicada para Blanka, Honda y Dhalsin

BLANKA





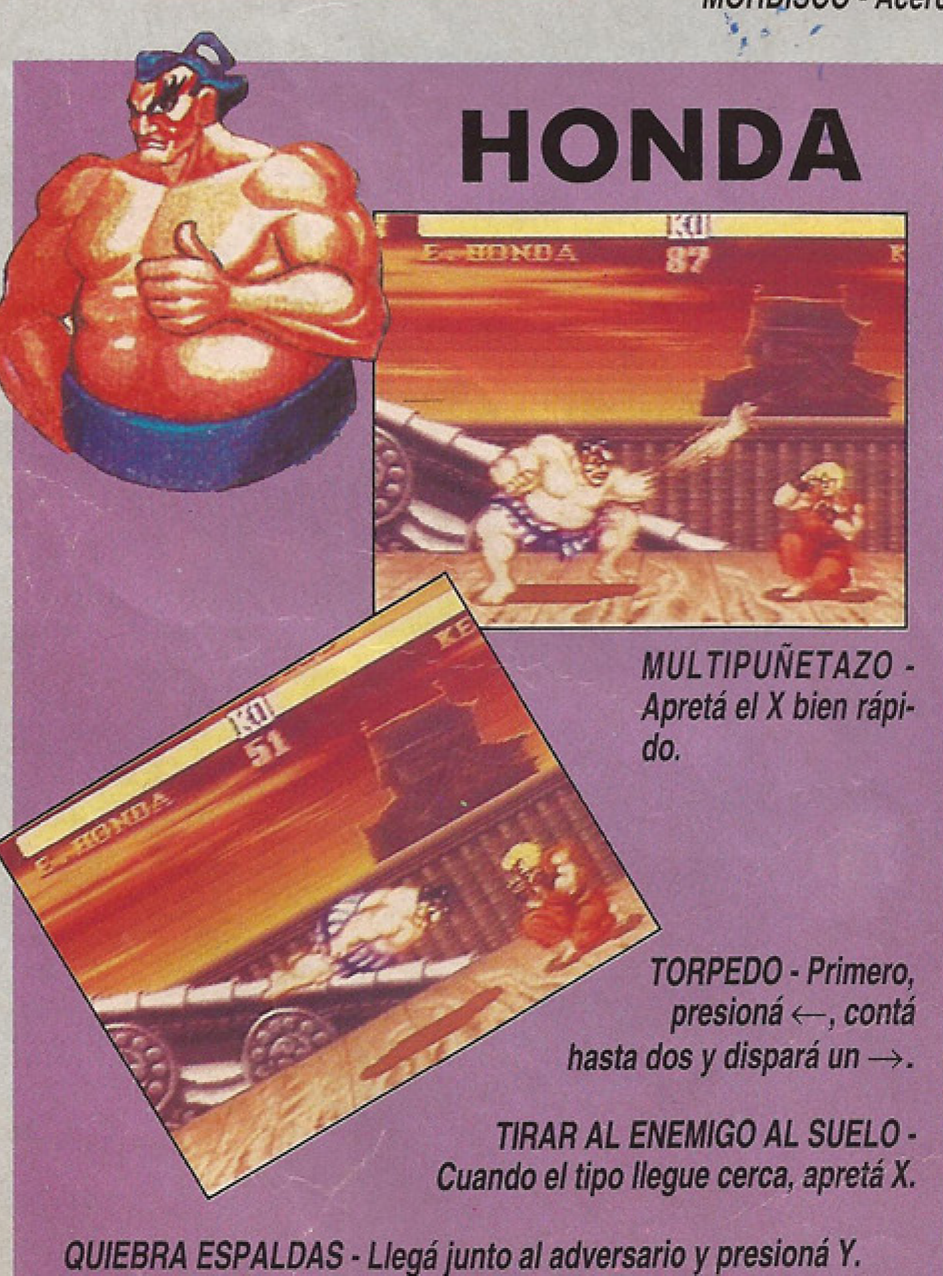
CHOQUE - Basta apretar el X bien rápido.

SONIC - Primero, da →, contá dos segundos y proseguí con ←.

CABEZAZO - Apretá el X cuando estés bien cerca del adversario.

MORDISCO - Acercate a la víctima y apretá Y.

HONDA



MULTIPUÑETAZO - Apretá el X bien rápido.

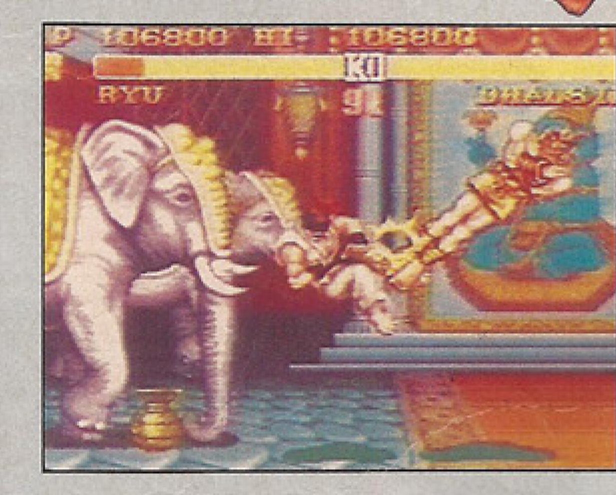
TORPEDO - Primero, presioná ←, contá hasta dos y dispará un →.

TIRAR AL ENEMIGO AL SUELO - Cuando el tipo llegue cerca, apretá X.

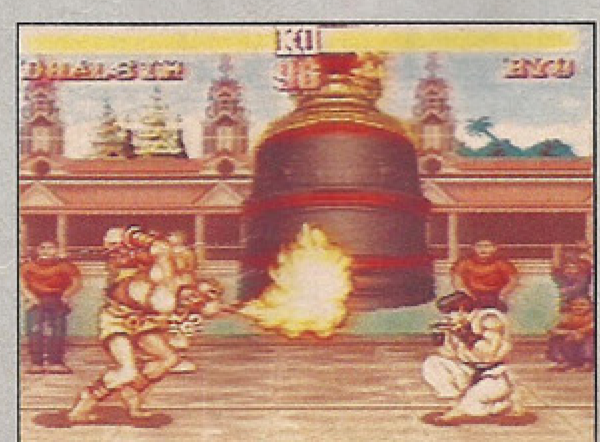
QUIEBRA ESPALDAS - Llegá junto al adversario y presioná Y.

DHALSIN

TORPEDO - Presioná ↑ para saltar y en el punto más alto, apretá Y.

TORNILLO - Presioná ↑ para saltar y, en el punto más alto, apretá el B.



SOPLO DE FUEGO - Hacé la frecuencia ← ↙ ↓ ↘ → Y.

BOLA DE FUEGO - Si el adversario estuviera a la derecha, hacé la secuencia ↓ ↘ →.

¡NO TE PIERDAS LA CONTINUACION DE STREET FIGHTER 2, VA A SER LO MAXIMO!

¡C.O.N.C.U.R.S.O

SPACE STATION

4 SUPER NINTENDO

Nombre y Apellido: ....Edad: ....

Dirección: ....C.P:............Tel:.................

Localidad: ....Provincia:..............................País:....................

¿Qué máquina tenés?: ....

Nombrá 10 juegos para Super Nintendo: 1......................................2......................................

3..............................4...................................5......................................6....................................

7..............................8...................................9......................................10..................................

Para responder correctamente el nombre de los juegos te recomendamos consultar los títulos publicados en Action Games, o bien, consultá en Space Station (Alto Palermo) o en cualquier comercio que los posea.

MANDA EL CUPON ANTES DEL 11 DE DICIEMBRE

AUSPICIA ACTION GAMES

El sorteo se realizará el 12 de Diciembre de 1992, a las 18 hs en Space Station (Alto Palermo Shopping Center - local 201). El resultado del concurso será publicado en la edición de Action Games correspondiente al mes de Enero de 1993. Los premios tendrán que ser retirados en Space Station. Super Nintendo es marca registrada de Nintendo Corp. of Japan.

C.O.N.C.U.R.S.O

ACTION GAMES



Si querés entregar el cupón personalmente, podés hacerlo en Space Station: Alto Palermo shopping center, local 201, Capital; o en Editorial Quark S.R.L.: Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 Capital. La participación en este concurso no implica la compra de la revista ni de ningún otro producto.

Remitente:..

Concurso
Space Station - Action Games
Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4
1029 - Buenos Aires
Argentina

Llegó para arrasar. El juego más premiado de los últimos años en Europa, Japón y Estados Unidos. Ahora en Argentina



Ahora podes encontrar los ultimos lanzamientos de todas las lineas de videogames en LKC.

- PROBA TU HABILIDAD
- PROBA TU DESTREZA CON

STREET FIGHTER II
EN TU FAMILY GAME

- SERVICIO TECNICO
- ATENCION PERSONALIZADA
- ENVIOS PARA TODO EL PAIS CONTRA REEMBOLSO

EN LAS MEJORES JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBES DEL PAIS

• FRANQUICIAS • ALQUILER • VENTAS



LKC Capital - Av. Martín García 579, Barracas, Tel-Fax (01) 362-6721
LKC Mendoza - Bandera de los Andes 2314, Villa Nueva, Tel-Fax (061) 312205

PRESENTACION
Acción



Este juego es muy parecido, hasta en el nombre, al clásico de combate espacial de Mega Drive, Thunder Force. Tenés que dirigir una nave de alta movilidad, que va recogiendo armas diferentes y poderosas por el camino. Thunder Spirits es un juego hecho a medida de los gamemaníacos que gustan de la acción pura. Nada de preocuparse por la compra de poderes, cambio de armas, etc. Sólo hay que enterrar los dedos en el joystick y zambullirse en pantallas llenas de enemigos.

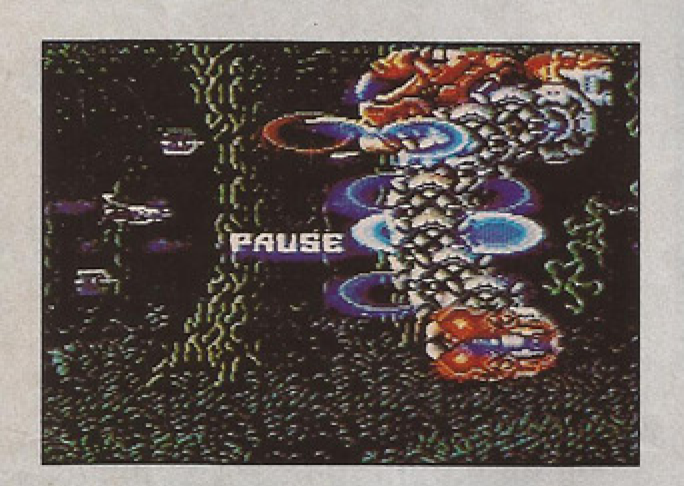


Presionando Start + Select aparece la pantalla de opciones





Estos tiros en forma de paraguas son solamente una de las opciones de armas que podés usar.



Este monstruo parece un jefe de final de fase. Pero sólo es uno de los enemigos normales que tenés que enfrentar.

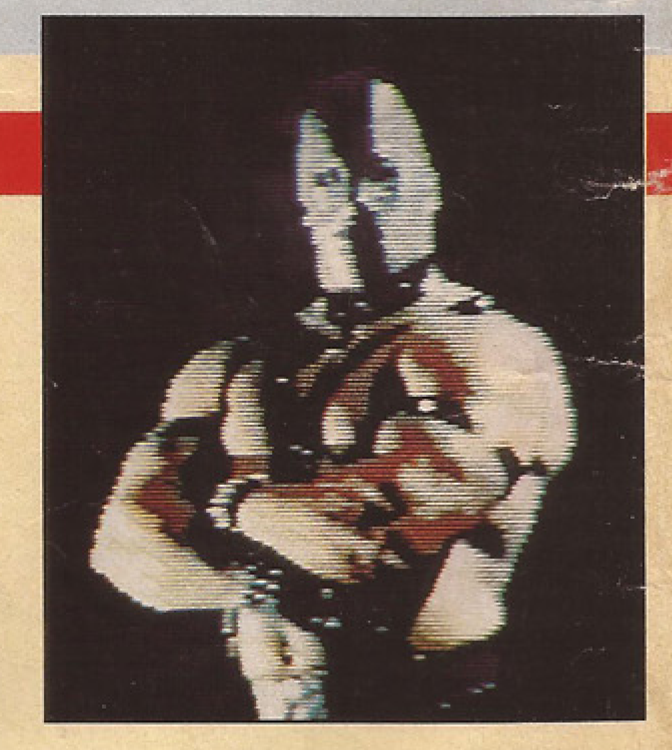


Barreras de fuego y robots gigantes son los enemigos ni bien comienza la segunda fase.

Este sí es el jefazo de la primera fase. Su punto débil es la bolita azul.

PIT FIGHTER

Si ya conocés este juego en Mega Drive, te decepcionará la versión para Super NES. Los gráficos de efectos sonoros son más pobres. La presentación no tiene esa secuencia recopada de animación que muestra a los luchadores entrenándose, sino que solamente es un retratito de ellos. La platea no participa de las luchas, sino solamente anima a los luchadores. Los luchadores tienen los mismos movimientos de la versión para Mega, pero la cantidad de golpes es limitada... lo que hace que el juego sea más difícil. Esta vez, los fans del Super NES no tuvieron suerte. Cuando pruebes el Pit Fighter, no esperes mucho de él.







La presentación del juego se queda en unos retratitos. Una lástima.

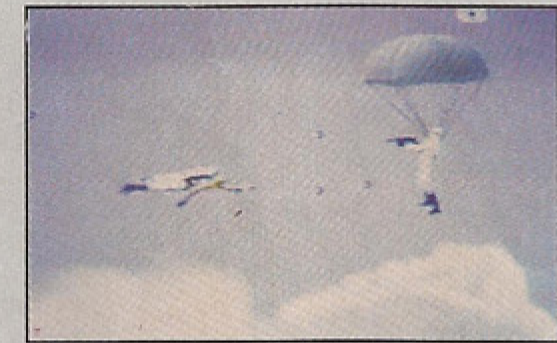




THE ROCKETEER

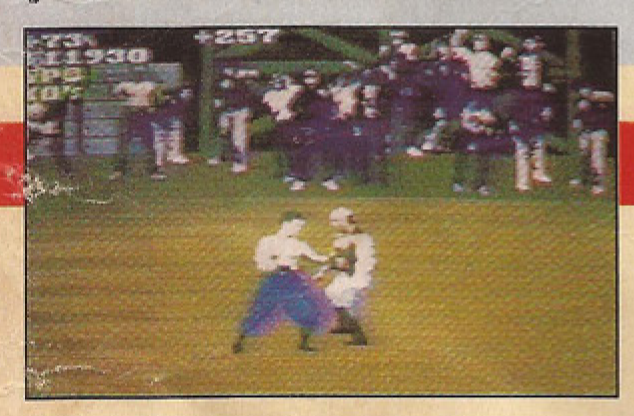
Si la película The Rocketeer consiguió gustar con una buena historia de acción y suspenso, no se puede decir lo mismo del juego. La empresa Novalogic, que produjo este juego, no supo reproducir el ritmo ágil de la película y terminó haciendo un game poco creativo, con fases hasta monótonas. La música de fondo tampoco ayuda... llega a ser aburrida. Punto positivo solamente para los gráficos, que tienen el efecto de imágenes digitalizadas. Para resumir, el juego es bastante poca cosa.


El juego comienza con la competencia de aviones. Monótono.


El game tiene escenas de batalla aérea con el Rocketeer tirando contra los nazis. Pero ni así entra en calor el juego.



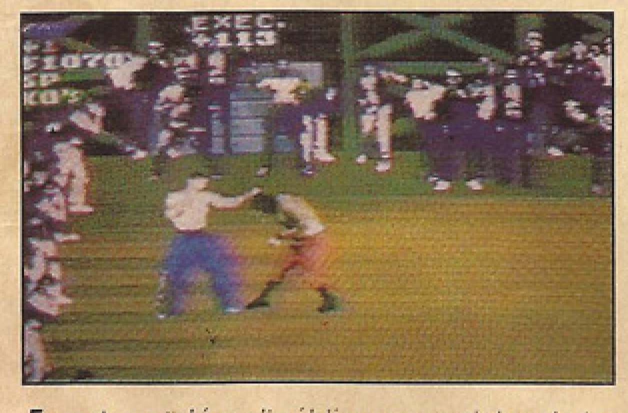

Después, Cliff Secord intenta escapar de los nazis dentro del hangar. No dejes de tomar la barrita amarilla Fuel, para recargar el combustible del cohete.


Sólo podés usar el golpe especial cuando las letras SP estén acompañadas del símbolo redondito.



COMANDOS Y GOLPES

PUÑETAZO Y DEMAS GOLPES CON MANO/BRAZO - presioná la A
PUNTAPIE Y DEMAS GOLPES CON EL PIE/RODILLA - presioná la B
GOLPE DEFENSIVO - presioná X o Y junto con el Direccional
GOLPE ESPECIAL - presioná R o L.


En esta versión, el público no participa de las luchas como en el juego para Mega.

SUPER SMASH TV

Ganá más vidas y "Continues" — Andá a la pantalla del número de jugadores y nivel de habilidad. Manteniendo presionado el botón L, apretá enseguida el R. Asegurando los dos comandos, presioná enseguida ↑. Si hacés todo correctamente, vas a oír una voz que dice "Bingo" y surgirá una nueva pantalla para selección del número de vidas y "Continues", dejándote con muchas más probabilidades de ganar este juego.

JOE & MAC

Salas de Bonus — En los niveles 8 y 9, vas a encontrar huevos rojos. Eliminá todos los dinosaurios pequeños de estas fases y enseguida rompé los huevos. Un pájaro te va a llevar a niveles ocultos, en que podés agarrar Power-Ups para tu arma y otras cosas importantes.

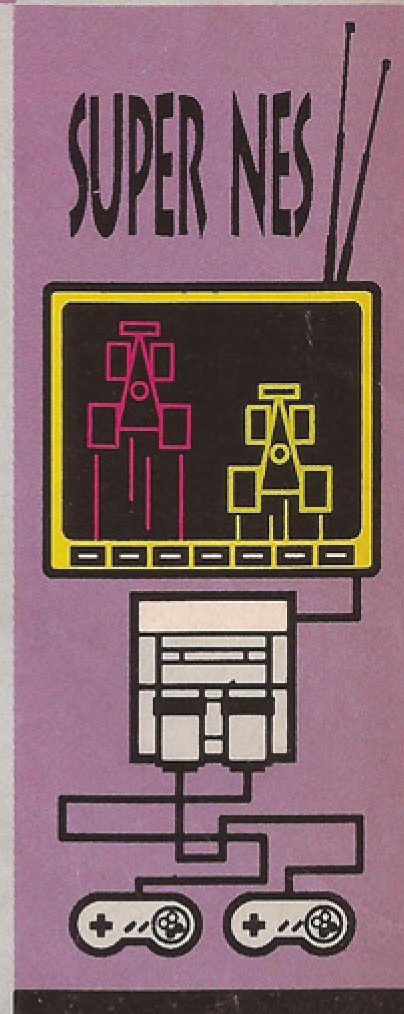
GRADIUS 3

Antitruco — Como Gradius 3 es un juego de Konami, podés sentirte tentado de usar el famoso código ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, B, A y Start, durante la pantalla de presentación, esperando algún efecto milagroso. Pero te avisamos que si intentás aplicar este golpe aquí, te va a ir mal: tu nave explotará.

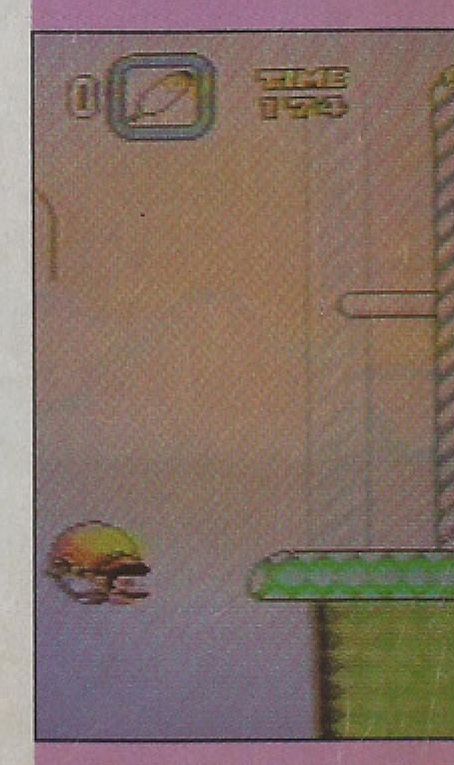
SUPER MARIO WORLD

Soda Lake — Usando la capa, volá por la fase Cheese Bridge entera. Todavía volando, no cruces la barrera al final de esta fase... pasá por abajo como muestra la foto. Más adelante, encontrás una segunda barrera. Cruzála y abrís la fase Soda Lake, haciendo surgir una trepadora en el mapa del mundo Twin Bridge.

Atravesá la fase Soda Lake, que es una fase acuática. Llegando al final de la misma, abrís la Star Road 3.



PRESENTACION & TRUCOS





ELECTROLAB FAMILY GAME
Modelo 1992
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

SUPER FAMILY
ELECTROLAB ENDING-MAN
Con auriculares stéreo
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

QUE TENER MUCHAS VIDAS Y SER LOS MEJORES

FAMILY PORTATIL
ELECTROLAB SUPERVISION
Con auriculares stéreo

Gran colección de
cartuchos-juegos
intercambiables

Los **"ORIGINALES" ELECTROLAB** siempre llegan... porque nunca te van a dejar colgado en la mitad del juego.

La mejor tecnología y diversión a un **super precio**, para que puedas jugar y jugar siempre.

Cuando compres, exigí la **GARANTIA ESCRITA** de

IMPORTA Y GARANTIZA



ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

ACCESORIO

SUPER SCOPE 6 (BAZUCA)

Al pensar en un accesorio de tiro para el Super NES, Nintendo no se contentó con la tradicional pistola: inventó una bazuca, con mira telescópica y todo. Auxiliada por un sensor, que debe ser conectado al slot en la parte trasera de la consola, la bazuca funciona conectada a la entrada del joystick 2. Un cartucho con seis juegos de tiro al blanco acompaña al accesorio, probado y aprobado por los pilotos de ACTION GAMES: su precisión es muy buena y los juegos, bastante divertidos.

Los tiradores zurdos también pueden jugar: la mira es removible, pudiendo ser usada del lado derecho y del izquierdo.

El botón Pause, cerca del disparador, detiene el juego y hace surgir este blanco para que regules la mira.

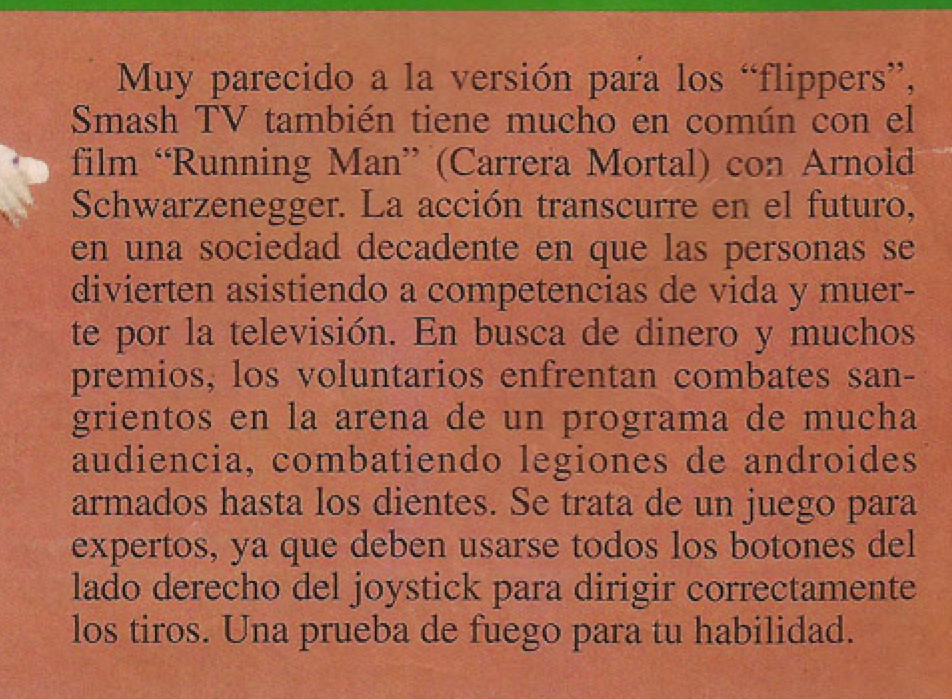
La pieza plástica en la parte posterior de la bazuca debe ser acomodada sobre el hombro.

El accesorio funciona con seis pilas pequeñas.





X	TIRA HACIA ARRIBA	A	TIRA HACIA LA DERECHA
B	TIRA HACIA ABAJO	Y	TIRA HACIA LA IZQUIERDA



Muy parecido a la versión para los "flippers", Smash TV también tiene mucho en común con el film "Running Man" (Carrera Mortal) con Arnold Schwarzenegger. La acción transcurre en el futuro, en una sociedad decadente en que las personas se divierten asistiendo a competencias de vida y muerte por la televisión. En busca de dinero y muchos premios, los voluntarios enfrentan combates sangrientos en la arena de un programa de mucha audiencia, combatiendo legiones de androides armados hasta los dientes. Se trata de un juego para expertos, ya que deben usarse todos los botones del lado derecho del joystick para dirigir correctamente los tiros. Una prueba de fuego para tu habilidad.



JUEGOS

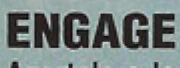
SUPER NES

PRESENTACION



INTERCEPT

El objetivo es acertarle a misiles que aparecen en la pantalla en tres niveles de distancia. El secreto es mirar un poco adelante de los proyectiles, calculando el punto de impacto. Ganá puntos de bonus acertándole al perseguidor de Super Mario.



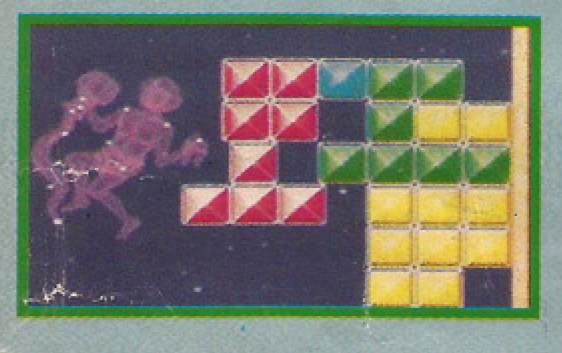
ENGAGE

Acertale a los aviones que vienen en tu dirección. Es necesario calcular rápidamente la trayectoria de cada uno y determinar el punto de impacto. Pero cuidado: también pueden alcanzarte.



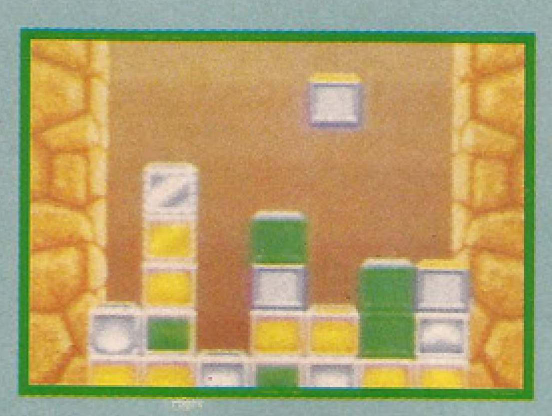
CONFRONT

En esta modalidad estás en una base terrestre tirando contra naves alienígenas, que hacen zigzag delante tuyo. Para no desperdiciar municiones, esperá que se acerquen y disparú un tiro certero.



BLASTRIS A

En este juego de puntería y estrategia, tenés que detonar los cuadraditos de las piezas que van apareciendo para hacerlas encajar perfectamente unas en otras. Así como en el Tetris, las líneas llenas desaparecen y suman puntos.



BLASTRIS B

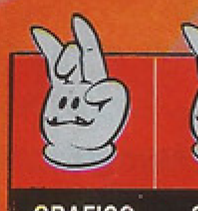
Tu objetivo es hacer secuencias de cubitos del mismo color. Tirales hasta que muestren su color verdadero. Diagonales y líneas horizontales y verticales, suman puntos.



MOLE PATROL

Unos bichitos cómicos saltan jugando a la escondida, apareciendo al azar en los agujeros. Este es el juego que exige más atención y velocidad, pues los malditos aparecen con mucha rapidez.

DIRECCIONAL SIRVE SOLO PARA MOVER AL PERSONAJE



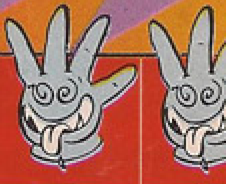
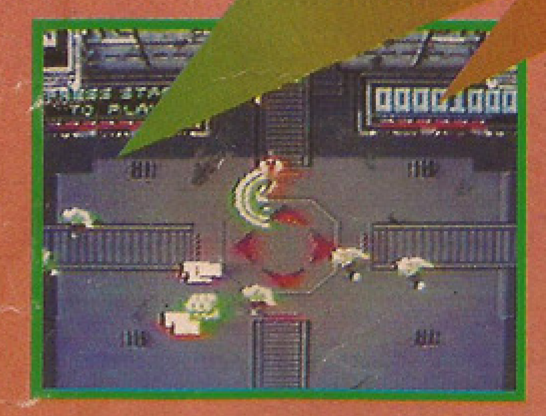
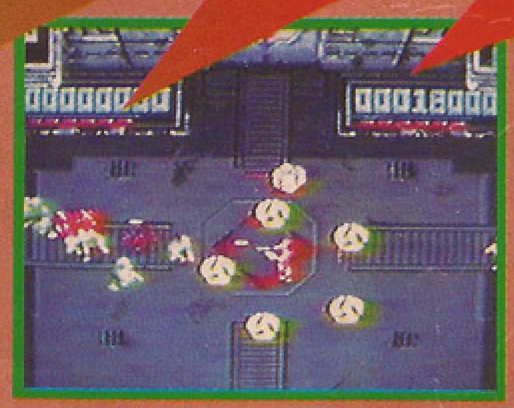


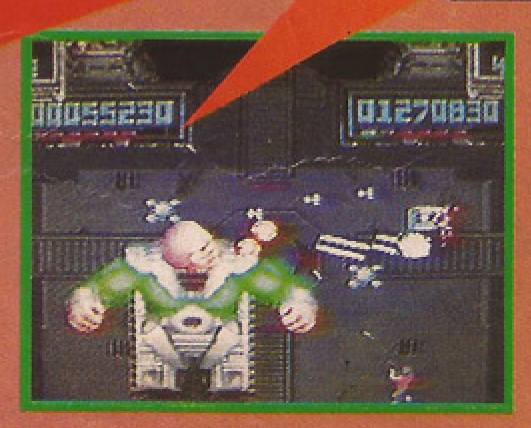
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



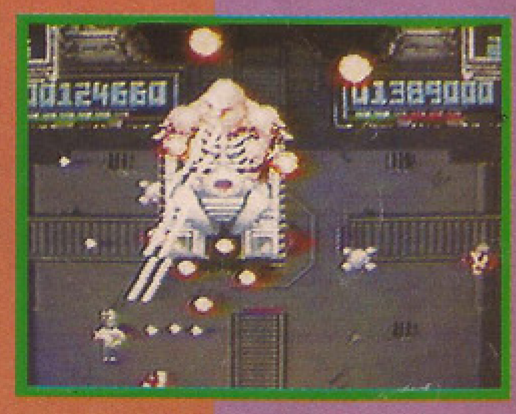
Para tirar en diagonal, es necesario hacer combinaciones con los comandos. X+A, por ejemplo, hace que el arma apunte en diagonal hacia el ángulo superior derecho.



Cuando tomás una nueva vida, estarás protegido por un escudo. Aprovechá la oportunidad para librarte del cerco de los enemigos.



Tratá en lo posible de agarrar las cosas dejadas sobre la arena. Algunos te darán armas más poderosas.

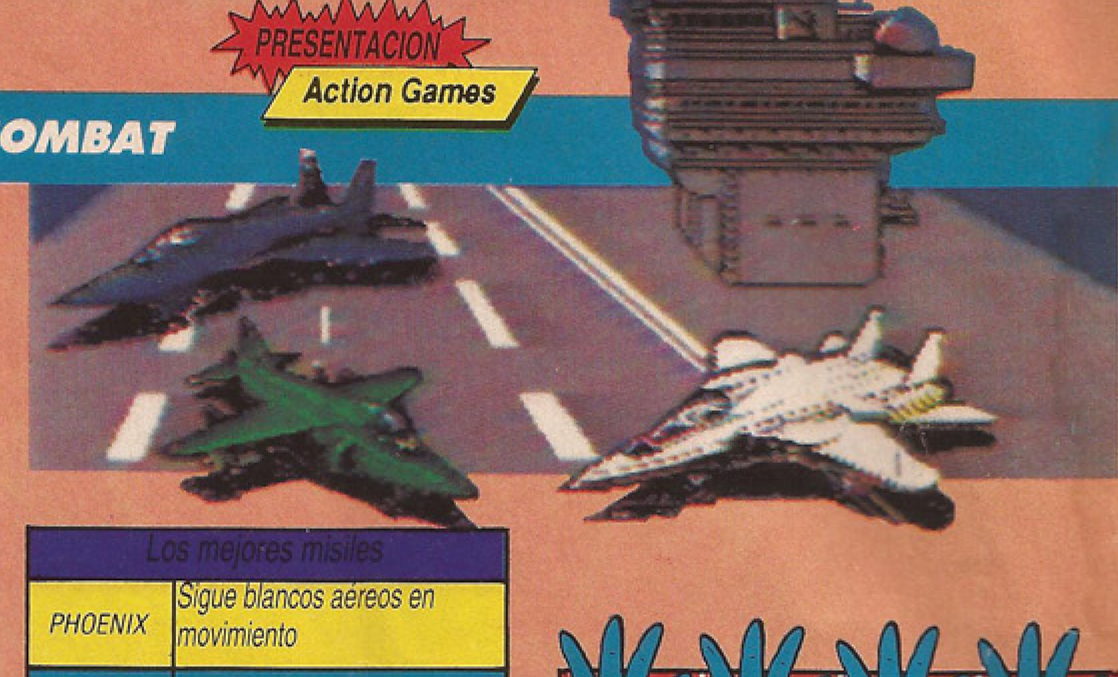


Si queres tener buenas oportunidades en este game, jugá en pareja. Dos participantes acabarán con más facilidad de los enemigos ... principalmente de los jefes.

PRESENTACION Action Games

ULTIMATE AIR COMBAT

Este juego es un tipo de simulador de batalla aérea que te da tres opciones de avión y un vasto arsenal de misiles. Equipate con los armamentos que te parezcan más adecuados para cada misión y buena suerte. Tu copiloto es un sujeto charlatán, que te da consejos y festeja con un sonoro "Yeah" tus tiros certeros. Las misiones son siempre la destrucción de blancos, sea en la tierra, el aire o el mar. Antes de llegar al lugar del bombardeo, sin embargo, será necesario cruzar un espacio aéreo siempre lleno de enemigos acechando. Para los que se copan con sentirse Top Gun, el juego puede gustarles.

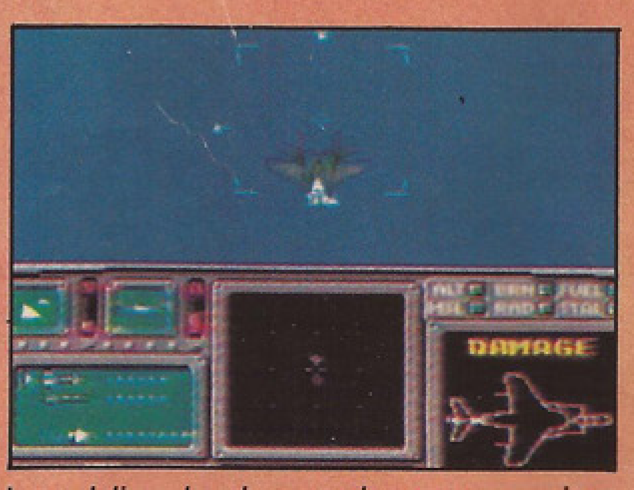


Los mejores misiles	
PHOENIX	Sigue blancos aéreos en movimiento
SEA EAGLE	Excelente para hundir naves
ROCKEYE	Del tipo aire-tierra, hace grandes estragos en el suelo.

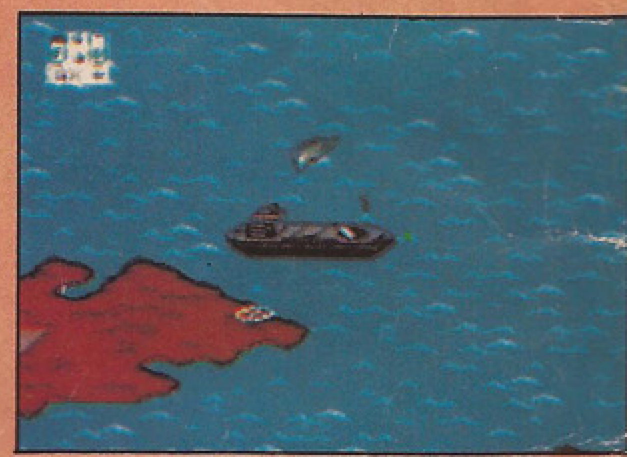




Elegí el avión que carga las armas más indicadas para cada misión.



Los misiles aire-aire son siempre necesarios, principalmente en la primera fase de las misiones.



En el cuadradito en la parte superior de la pantalla, hay una flecha. Indica la dirección que tenés que tomar en el vuelo sobre tus blancos.

Trucos

BATMAN 2 THE RETURN OF JOKER

Códigos del Game Genie - Si tenés un Game Genie, atención a estos códigos. Para comenzar el juego con 100 vidas: GVXILGZA. Para tener vidas infinitas: SZXSZSVK. Para comenzar el juego con 7 cápsulas de energía en la reserva: GEOSPKVN.

TORTUGAS NINJA 3

Código de Game Genie - Si tenés un Game Genie, usá este código bárbaro para ganar una vida cada vez que eliminás un enemigo. ¿No es copado? El código es: AAAEAU.

SKATE OR DIE 2

Selección de fases - Conectá los dos joysticks a la consola y comenzá el juego. Después, en el control 2, presioná los comandos Start, A, Select y B. Con el botón Direccional, usá → para ir directo al nivel del shopping, ← para la playa y ↑ para la planta.

LOW G MAN

Comenzá con más vidas - ¿Qué te parece empezar el juego con 99 vidas? Basta usar el "password" SHOT.

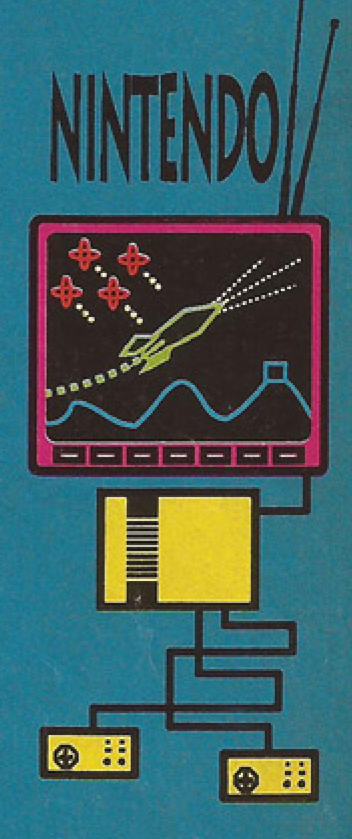
FLYING WARRIORS

Directo al final - Usá el "password" ZL14 CB88 CCCCB. Además de llevarte directo al final, te dejará completamente equipado.

PRESENTACION Exclusiva







Va a comenzar otra carrera loca. Penélope Glamour, el Barón Rojo, Pedro Bello y toda la pandilla están listos para partir. Sólo falta Pierre Nodoyuna, que se metió en apuros cuando perseguía al Palomo Mensajero. Sólo Patán (Muttley) podrá rescatar a su jefe, enfrentando las trampas que todos los otros participantes armarán para alejar a este deshonesto dúo de la carrera.

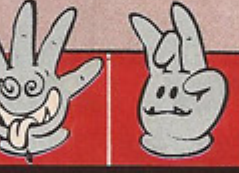
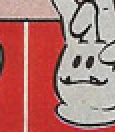
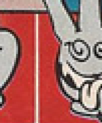
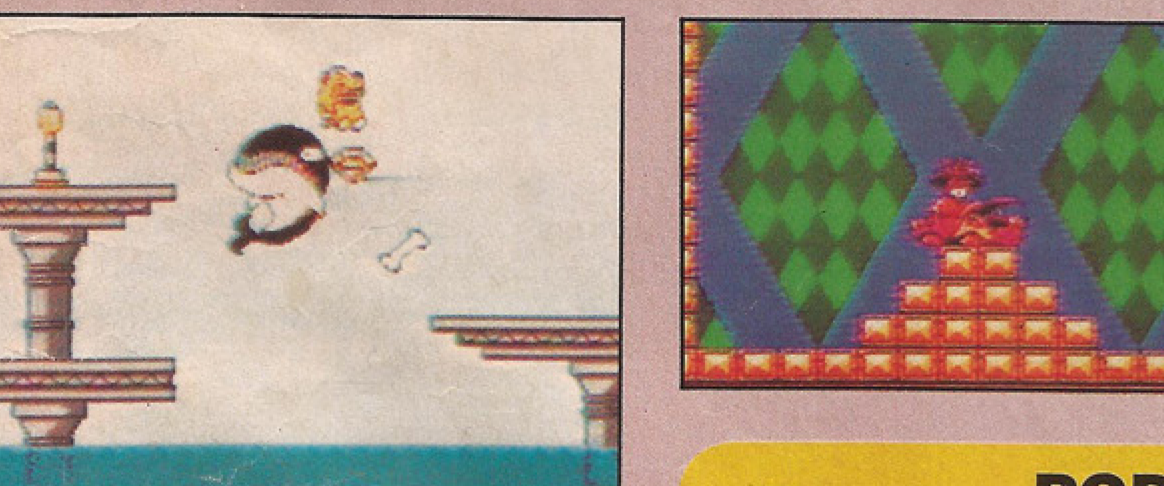
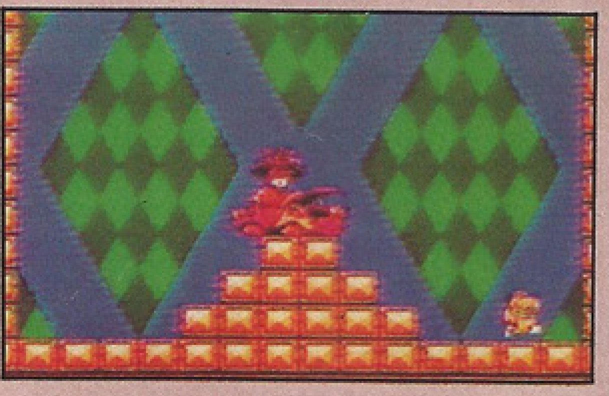




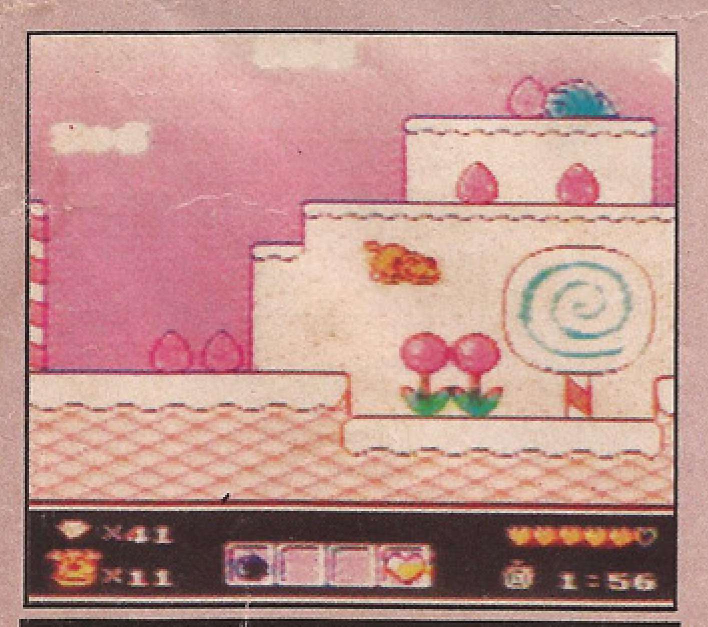
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



Las ballenas de la fase B-1 son terribles. Necesitás practicar mucho para que no te atrapen durante el salto.



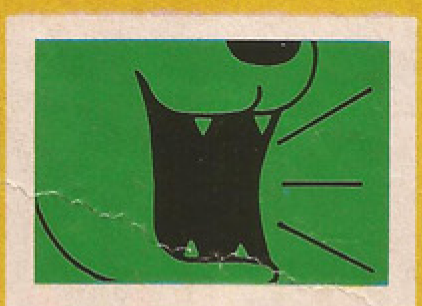
Acumulá muchas vidas, porque vas a sufrir bastante para vencer a los jefes. Usá siempre el ladrido sónico



El poder del rabito puede ser usado permanentemente. Es de mucha utilidad.

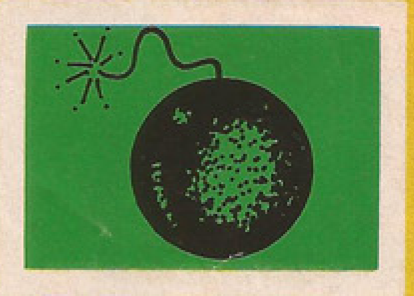
PODERES DE PATAN

Ladrido sónico



Tiene el efecto de un tiro.

Bomba



Más fuerte que el ladrido.

Corazón

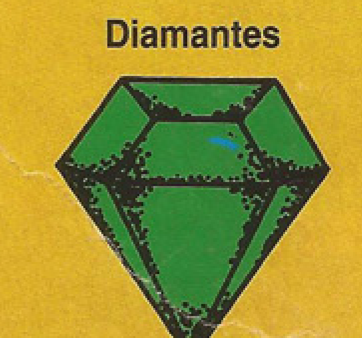


Recarga energías.

Planeo

Patán mueve su rabito, planeando suavemente en el aire.

Diamantes



Cada 100 que acumulás, ganás una vida.

Huesos



Cada hueso que agarrás, cambia la flechita de selección de poderes. Sólo así podés cambiar el ladrido por la bomba, por ejemplo.

SUPERESTRATEGIA

NINTENDO

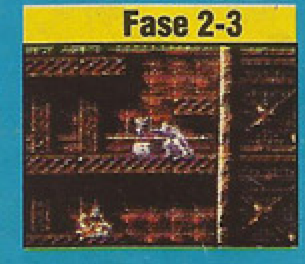
BATMAN

Seguí las instrucciones de nuestro piloto para ayudar al Hombre Murciélago a terminar con las bromitas del Guasón. Te enseñamos cómo pasar por los jefes, cómo ganar más vidas y energía; te ayudamos en las partes difíciles y te decimos cómo seleccionar fases. El resto depende de vos.

COMO GANAR VIDAS EXTRAS

En diversos lugares del juego existen "goteras" que sueltan bombas. En todas, si te quedás golpeando las bombas antes de que lleguen al suelo, podés ganar bonus, energía y vidas extras. Pero tené paciencia: normalmente es necesario aguantar varios minutos para ganar una vida. Ahora veamos dónde están algunas de ellas:

Fase 2-3



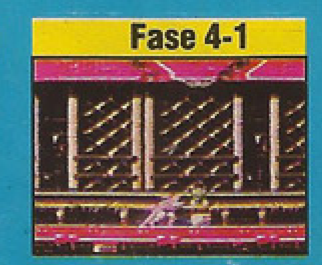
Fase 3-2



Fase 3-3



Fase 4-1



Fase 4-1



Fase 4-2

Fase 5-1



Fase 5-1



SELECCION DE FASES

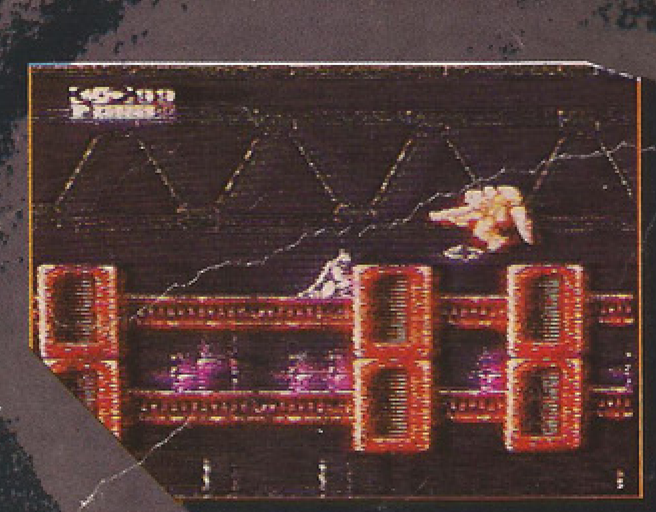
Usá los códigos que aparecen abajo de la pantalla de presentación para comenzar directamente en la fase que quieras. Funcionan con los cartuchos de patrón japonés.

2-1: A, B, B, A, A
3-1: A, B, B, A, A, A
4-1: A, B, B, A, A, A, A
5-1: A, B, B, A, A, A, A, A



AHORA VEAMOS LAS PARTES DIFICILES DE CADA FASE Y LA ESTRATEGIA PARA VENCER A LOS JEFES

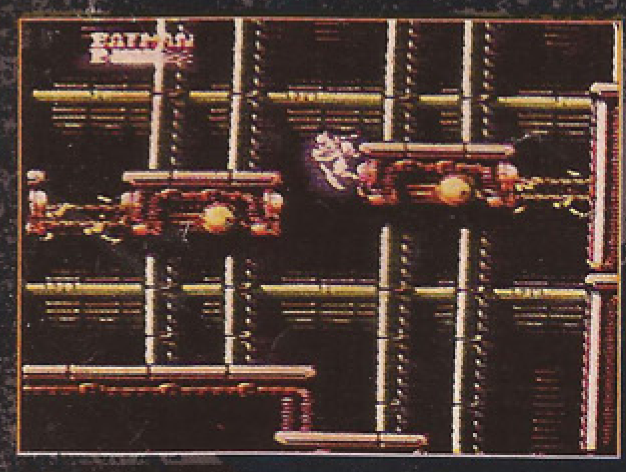
FASE 1



Mientras el cohete (pantalla 1-2) esté volando alto, protejete detrás de la parecita. Cuando baje, tirale rápidamente con la estrella. Basta un golpe para vencerlo.

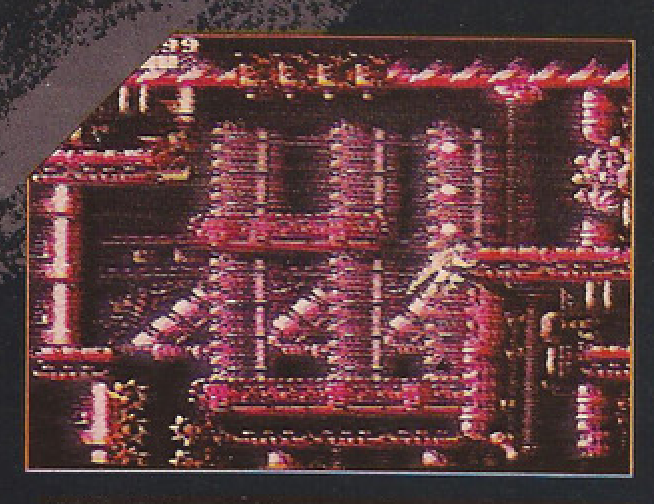


Para pasar por el primer jefe, quedate bien en la esquina de la pantalla para escapar de los ataques. Cuando esté cerca, tirale el búmerang.



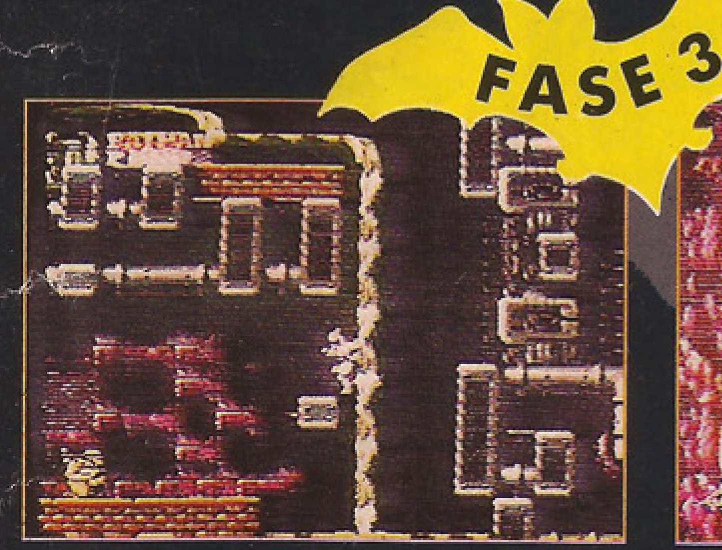
El modo más fácil de saltar el piso electrizado es pegarse al bloque de abajo y desde allí saltar hacia la plataforma de la derecha (pantalla 2-2).

FASE 2

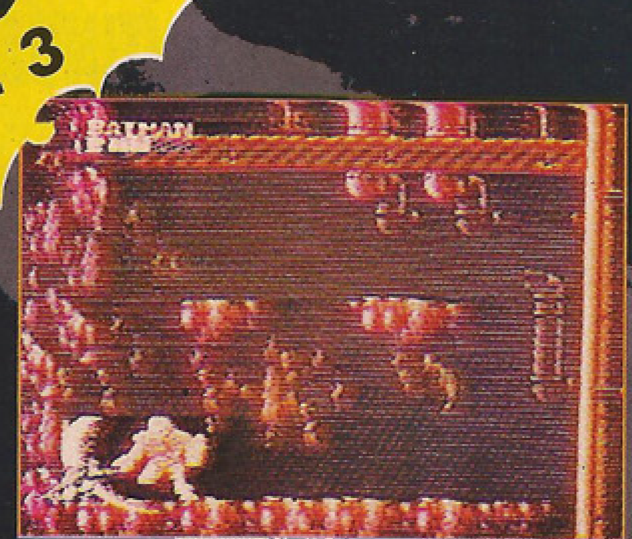


Al final de esta fase, tenés que destruir los tres cañones. Agachado del lado opuesto de la pantalla, destruí primero el que está más abajo con la pistola. Después reventá el cañón de arriba, usando la misma estrategia y arma. Por último, para terminar con el cañón del medio, agarrate del muro de abajo y esperá que dispare. Cuando el tiro haya pasado, saltá rápidamente hacia arriba y tirale la estrella.

FASE 3

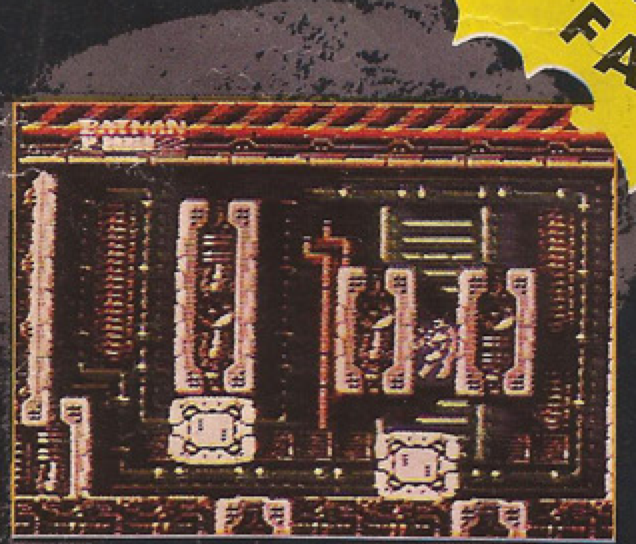


En la pantalla 3-2, al descender por este corredor, mové a Batman hacia la izquierda en cuanto caiga. Así aterrizará a salvo sobre el bloquecito, escapando del suelo electrizado.

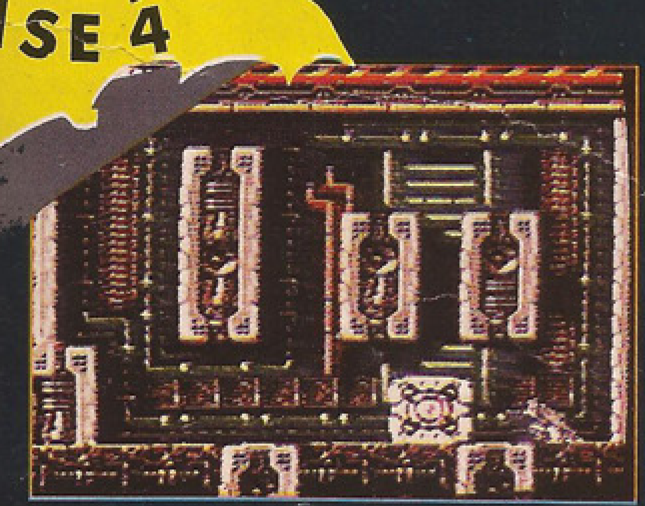


La forma de vencer al jefe de esta fase es quedarte en el ángulo izquierdo y dar golpes continuos al enemigo. El también te golpeará, pero tiene menos energía y morirá primero.

FASE 4



El mayor desafío de esta fase son los bloques que enfrentás al final. Quedate en la plataforma alta y bajate en cuanto pase el primero. Enseguida, el que viene detrás va a disparar y tenés que protegerte en el hueco entre las dos plataformas. Esperá que pase el segundo y repetí la operación.

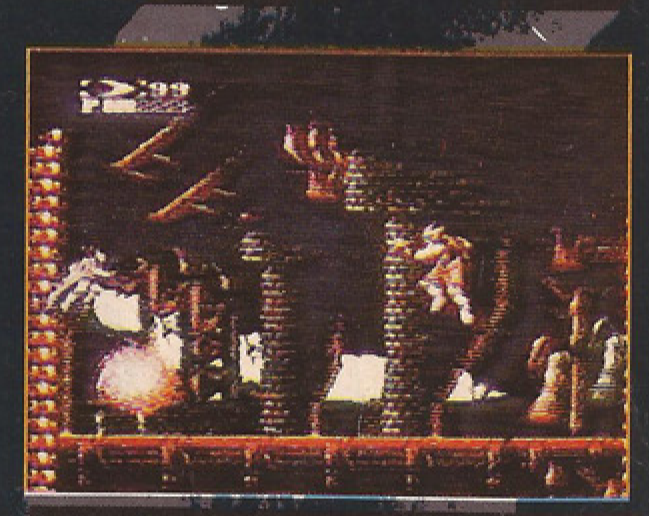


Después que hayas detonado el primer bloque, lo que sobra va a quedar flotando de un lado a otro de la pantalla. Quedate en una esquina, dando golpes sin parar y aunque pase encima tuyo, podrás dejarlo knock-out.

FASE 5



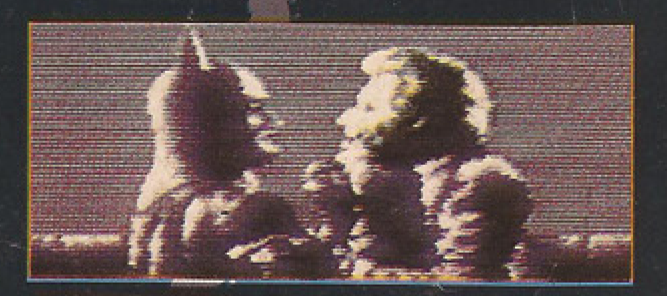
En la pantalla 5-1 hay un pasaje difícil, lleno de engranajes, y tenés que hacer un camino muy complicado. Estudiá bien este trecho para hacer el camino más seguro.



Antes de enfrentar al Guasón, en la torre del reloj, tenés que derrotar a un último monstruo. Quedate en el ángulo izquierdo de la pantalla y saltá la bola que él te tira. Cuando empieces a bajar, preparate para tirarle con la pistola... el enemigo se acercará y vos podés acertarle.



Con el Guasón, el truco es quedarte pegado a él, ya que así los tiros que salen de su bastón no te darán. Da puñetazos sin parar, y cuando el Guasón levante el brazo para llamar al rayo, tenés que alejarte un poco, para no ser alcanzado. Cuando estés lejos del villano, tirale con la pistola.



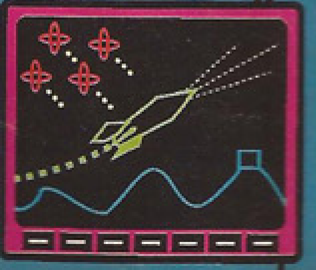
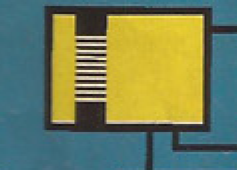
¿Conseguiste vencer al gracioso? Entonces agarralo por el cuello del saco y mostrale quién manda en Gotham City.

PILOTO: Marcelo

En nuestra edición número 5 de **ACTION GAMES**, presentamos este éxito internacional. Ya acompañaste a Luke Skywalker hasta el momento en que sube a la nave de Han Solo y toma rumbo a la Estrella de la Muerte. Ahora llegó la hora de ver el juego hasta el final.

¡Que la Fuerza esté contigo!

NINTENDO



STAR WARS

CONTINUACION

Cada rectángulo en la parte superior de la pantalla corresponde a un escudo de protección. Dos andanadas de meteoritos son suficientes para que pierdas tu escudo de protección.

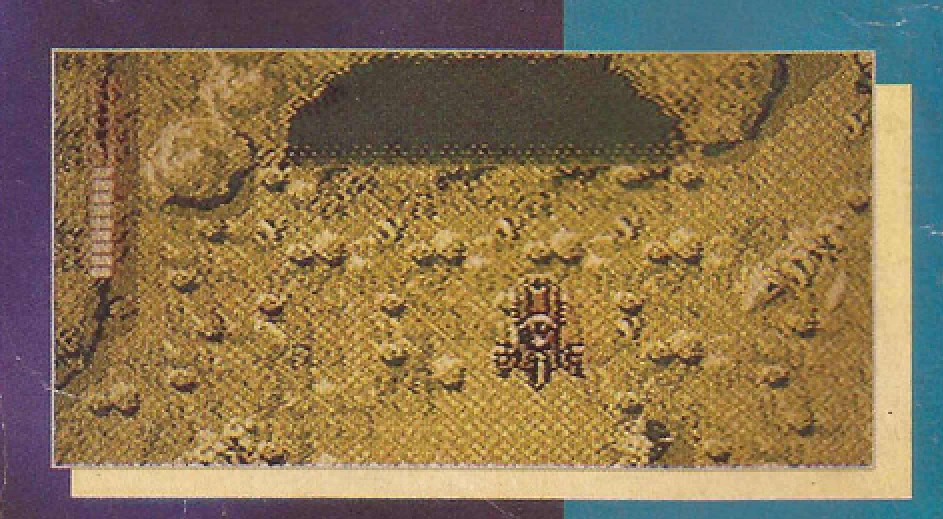
RUMBO A LA ESTRELLA DE LA MUERTE

En un viaje en dirección al cuartel general del Imperio, tu nave entrará en una lluvia de meteoritos. Cuanto más escudos protectores tengas, mayores probabilidades tendrás de sobrevivir. Pero no dejes de esquivar los meteoritos, claro.

ESTRATEGIA

TOMA TODOS LOS ESCUDOS

En tus andanzas por el desierto de Tatooine, en la primera parte del juego, tenés que reunir personas y objetos para la misión. No te olvides de tomar este item. Cada uno que recojas, corresponde a un escudo para la nave Millenium Falcon (Halcón Milenario). Sin el escudo, volarás por los aires cuando choques contra un asteroide o recibas disparos enemigos.

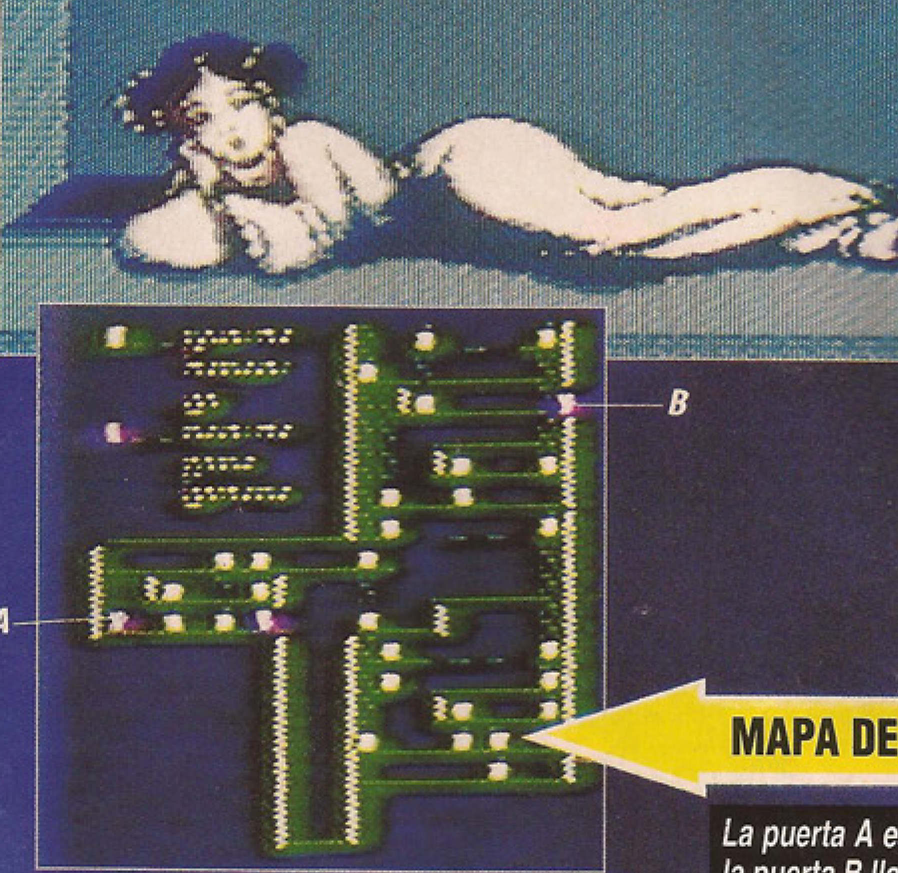


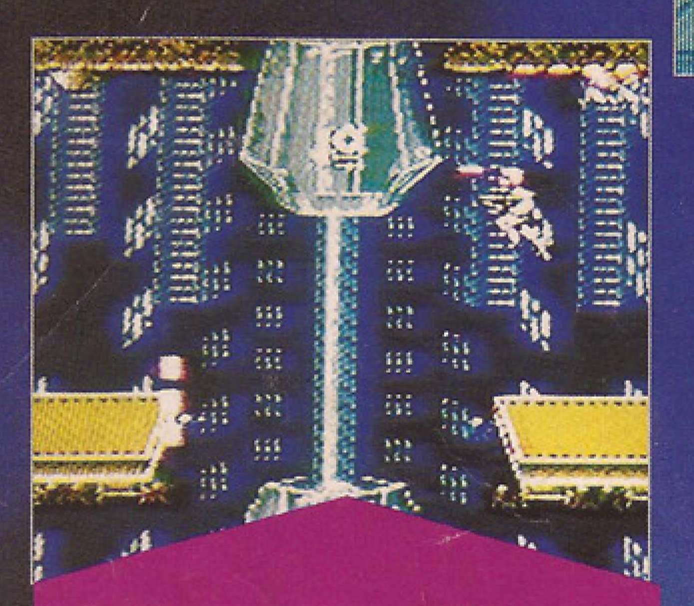


Chicos:
Se acabaron
los días aburridos
con los video games
en sus casas.
* Llegó FROGGY®
la línea de video games
para toda la familia
* Pal-N de origen
* Con controles
desconectables
FROGGY®
FROGGY
FAMILY COMPUTER
STEREO SOUNDS
PAC-MAN
ROBOCOP
JOYSTICK
TURBO
CALIDAD
FROGGY
GARANTIZADA
Distribuye y Garantiza:
BTE Electronics S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396 - (1281) Buenos Aires - Tel/Fax: 27-5983/5987

EL RESCATE DE LEA

El objetivo de Luke en la Estrella de la Muerte es salvar a la princesa Lea. Tendrá que recorrer dos áreas muy complicadas y enfrentar trampas del Imperio. El robot R2D2 tiene los mapas de las dos zonas.



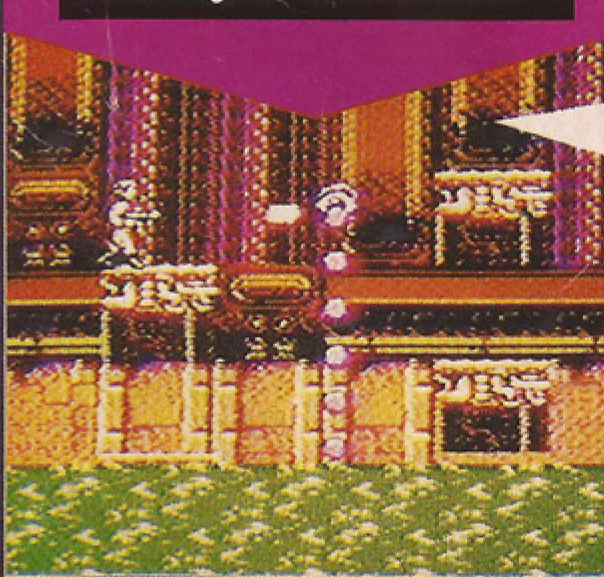


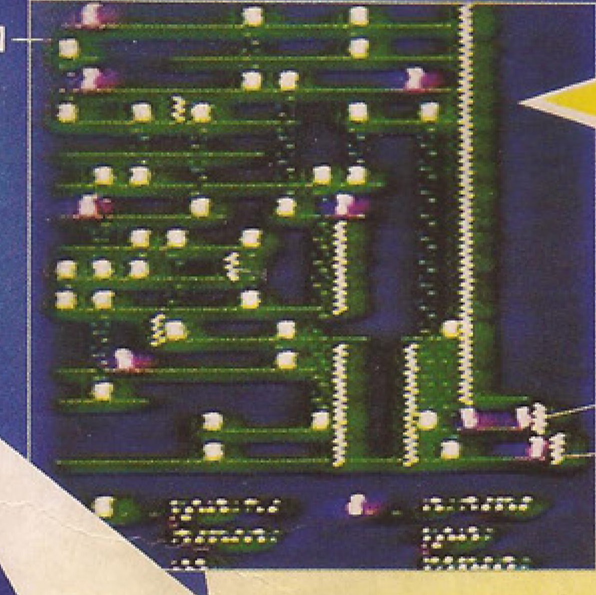
Saltá de una escala a la otra para escapar de los tiros. Al saltar de la derecha hacia la izquierda, podés tirar vos también.

TRACTOR BEAM (Rayo Tractor)

TRASH COMPACTOR (Compactador de Basura)

Es fácil. Luke se queda nadando de un lado a otro. Cuando pasa por debajo suyo por segunda vez, el dispositivo emerge y queda visible. En ese momento, cambiá rápidamente el personaje a Han Solo. El arma de él dispara tiros potentes, que liquidan a este enemigo sin esfuerzo.





MAPA DEL PRIMER AREA

La puerta A es la entrada, mientras que la puerta B lleva a la salida y al jefe.

MAPA DEL SEGUNDO AREA

La puerta A muestra la entrada. Tras la puerta B encontrarás a Lea. En la puerta C está el guardián de la fase.

Después de toda esa locura, Luke vuelve hacia el lugar donde dejó su nave para salir de la Estrella. Aquí no tenés mapa, pero el camino no es difícil: siempre hacia arriba, siguiendo tu instinto.



CLUB BITGAME



Asociate y ganá...

...participando gratuitamente de:

• Sorteos • Competencias • Descuentos en la compra de máquinas, accesorios y juegos • Información sobre videojuegos

Para asociarte al Club Bitgame solamente tenés que completar los dos cupones que están abajo. Uno de ellos te servirá como carnet y podrás utilizarlo para obtener descuentos y promociones de los distribuidores de Bit Argentina. Al otro, lo tendrás que remitir a Bit Argentina, con lo cual comenzarás a participar de sorteos y competencias, además de recibir todo tipo de información referida al club. Te recordamos que la inscripción y participación en el club es totalmente gratuita.

Carnet para el Socio

Cupón para enviar a Bit Argentina

CLUB BITGAME

Foto

Nombre y Apellido..

....

Documento Nº...

Recortarla y plastificala para que no se te deteriore

CLUB BITGAME

Nombre y Apellido..

....Fecha de nacim:...../......./.....

DNI...Tel:...............................

Dirección:...

.....................CP..................Localidad:..........................

....Prov:...............................

Recortala y enviala a Bit Argentina

CLUB BITGAME



Asociate y ganá...

COMERCIOS ADHERIDOS

CAPITAL: BITGAME CLUB: Cabello 3669 - **J.F.S. COMPUTACION:** La Pampa 4870 - **LOS PITUFOS:** Azara 720 - **REAL TIME:** Av. Santa Fe 2450 Loc. 93 - **VIDEO CLUB TAKU:** Av. Cabildo 2280 Loc. 103 - **CENTERGAMES:** Elcano 2721 - **INTERMOD:** Av. Rivadavia 11400 Loc. 63 y 82 - **VIDEO CLUB SZTEIMBERG:** Av. Pueyrredón 1817 y Arenales 3638 - **GAMEMANIA "1":** Quintino Bocayuva 61 - **GAMEMANIA "2":** Tucumán 2111 - **JUGUETERIAS EL DUENDE AZUL:** Av. Santa Fe 1355 y 1499, Florida 625 y Galerías Pacífico - **NADESHVLA:** Av. Rivadavia 5206 y 6818 - **PARQUE GAME:** Nogoyá 3103 - **GRAN BS. AS.: TETRIS CLUB:** Rivadavia 336 Loc. 10, Quilmes - **VIDEO CLUB FILA "1":** Av. San Martín 1975, Caseros - **CENTERGAMES:** Av. Santa Fe 2166 Loc. 38, Martínez - **REAL TIME:** Laprida 165 Loc. 31, Lomas de Zamora - **RAMOS GAME:** Bmé. Mitre 82 Galería Colonial Loc. 8, Ramos Mejía - **LOS PITUFOS AVELLANEDA:** Belgrano 2465, Avellaneda - **LOS PITUFOS LANUS:** O' Higgins 1804, Lanús - **LOS PITUFOS TEMPERLEY:** Churrinche 3024 Bº San José, Temperley - **LOS PITUFOS SOLANO:** Calle 844 Nº 2649 Loc. 7, Solano. - **THE HOUSE GAMES:** Av. Noguera y Libres, San Antonio de Padua.

Cupón para Bit Argentina

Carnet para el Socio

Recortá este cupón y envialo a:

CLUB BITGAME de BIT ARGENTINA
Av. Independencia 3485
(1225) Capital Federal

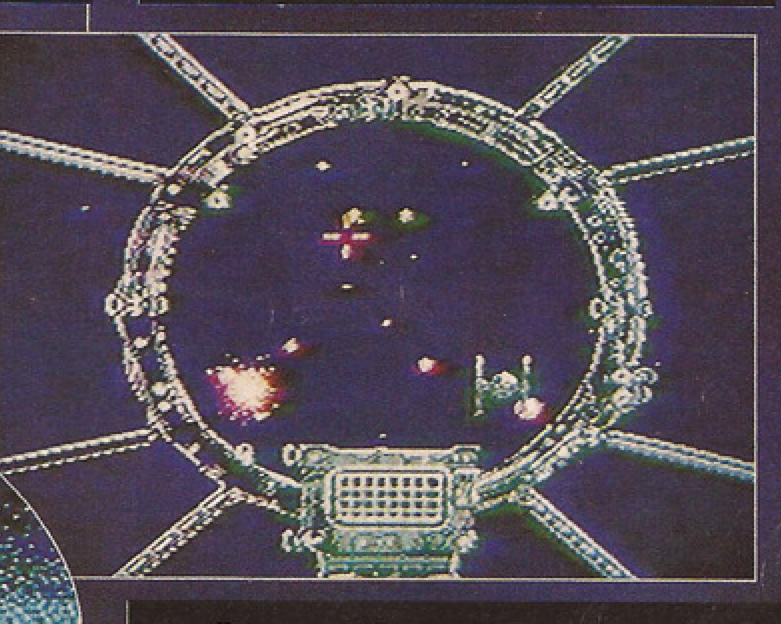
CLUB BITGAME Comercios Adheridos

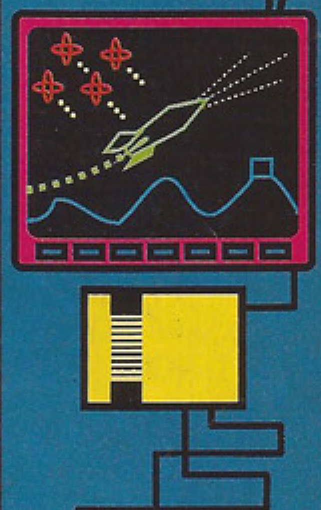
CAPITAL: BITGAME CLUB: Cabello 3669 - **J.F.S. COMPUTACION:** La Pampa 4870 - **LOS PITUFOS:** Azara 720 - **REAL TIME:** Av. Santa Fe 2450 Loc. 93 - **VIDEO CLUB TAKU:** Av. Cabildo 2280 Loc. 103 - **CENTERGAMES:** Elcano 2721 - **INTERMOD:** Av. Rivadavia 11400 Loc. 63 y 82 - **VIDEO CLUB SZTEIMBERG:** Av. Pueyrredón 1817 y Arenales 3638 - **GAMEMANIA "1":** Quintino Bocayuva 61 - **GAMEMANIA "2":** Tucumán 2111 - **JUGUETERIAS EL DUENDE AZUL:** Av. Santa Fe 1355 y 1499, Florida 625 y Galerías Pacífico - **NADESHVLA:** Av. Rivadavia 5206 y 6818 - **PARQUE GAME:** Nogoyá 3103 - **GRAN BS. AS.: TETRIS CLUB:** Rivadavia 336 Loc. 10, Quilmes - **VIDEO CLUB FILA "1":** Av. San Martín 1975, Caseros - **CENTERGAMES:** Av. Santa Fe 2166 Loc. 38, Martínez - **REAL TIME:** Laprida 165 Loc. 31, Lomas de Zamora - **RAMOS GAME:** Bmé. Mitre 82 Galería Colonial Loc. 8, Ramos Mejía - **LOS PITUFOS AVELLANEDA:** Belgrano 2465, Avellaneda - **LOS PITUFOS LANUS:** O' Higgins 1804, Lanús - **LOS PITUFOS TEMPERLEY:** Churrinche 3024 Bº San José, Temperley - **LOS PITUFOS SOLANO:** Calle 844 Nº 2649 Loc. 7, Solano. - **THE HOUSE GAMES:** Av. Noguera y Libres, San Antonio de Padua.

PREPARANDO EL ATAQUE AL IMPERIO

Luke parte para buscar su nave de combate, el Ala-X. La misma está guardada en un hangar en la base de los rebeldes.

En el camino hacia la base, Luke es atrapado por una lluvia de meteoritos. Y también tiene que enfrentar muchas naves del Imperio.



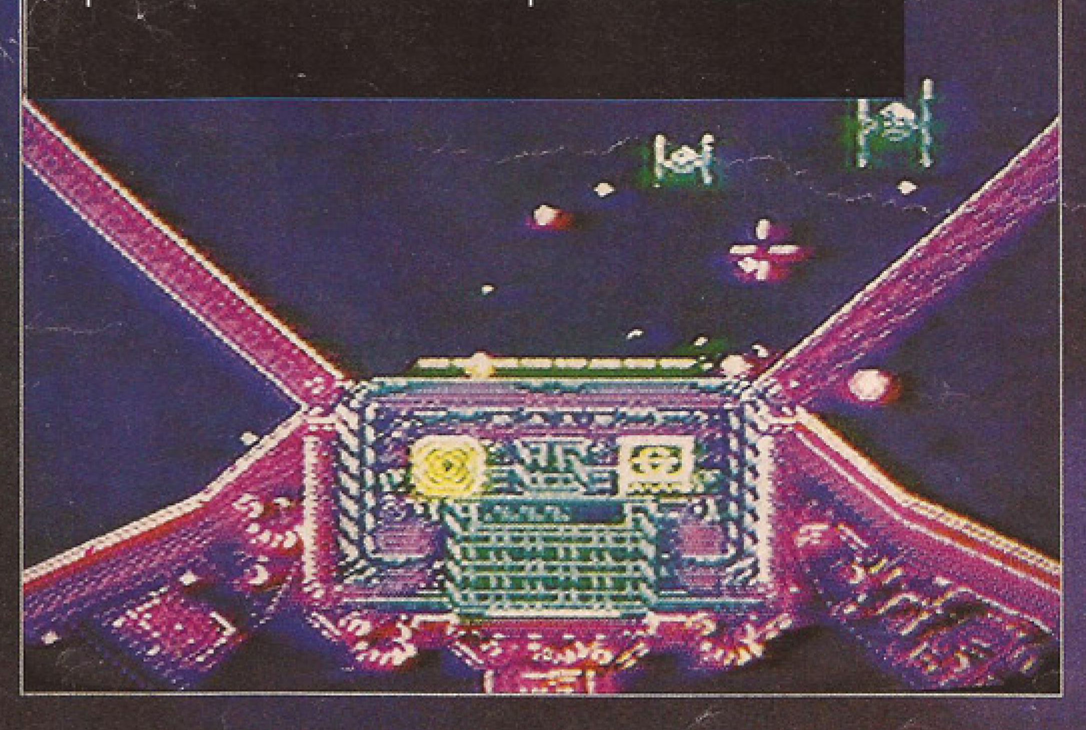


Luke solo conseguirá tomar su nave después de destruir a todos los enemigos en la batalla.

LA BATALLA FINAL

Luke Skywalker reúne su escuadra de rebeldes y vuelve a la Estrella de la Muerte. En el camino hay otra cruel batalla con las naves del Imperio. Felizmente, el Ala-X del héroe es más sofisticada que el Millenium Falcon: vos podés maniobrarla.

Sobrevolando la Estrella de la Muerte, tenés que soltar una bomba exactamente en este lugar. Es el punto más débil de la fortaleza del Imperio Darth Vader.





Sanos y salvos, a millares de años luz de la mortífera Estrella, Luke y sus compañeros asisten al final de los planes del Imperio en una gran explosión Pero Darth Vader y su pandilla no se dan por vencidos. Vuelven a la actividad en "Star Wars: The Empire Strikes Back" (La Gerra de las Galaxias: el Imperio Contraataca). Para no hacerte esperar lo publicamos en este número. Todo sea por vos.

NINTENDO

STAR WARS 2

THE EMPIRE STRIKES BACK

La segunda aventura de Luke Skywalker, "El Imperio Contrataca", es mucho más copada que la primera. El personaje principal está más rápido, ágil y lleno de poderes. Además de mucha habilidad, este juego exige mucha atención para utilizar los ocho poderes especiales de la Fuerza que se deben recoger en lugares oscuros de las fases. Algunas de éstas son interminables. Ahora, explorá algunos de los desafíos de este juego alucinante.



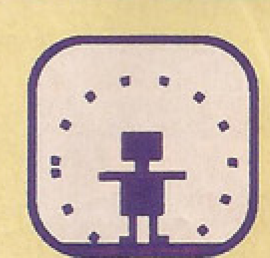
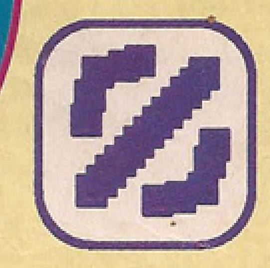
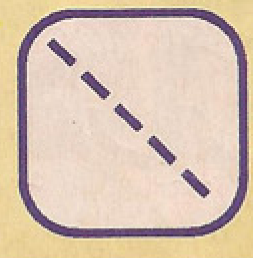
COMANDOS

A	Salto
B	Manejo del arma
SELECT	Cambio de arma
START	Muestra los poderes

Si podés llegar cerca del enemigo, usá la espada. Es más fuerte que la pistola.

Para dar supersaltos, apretá ↓ hasta que Luke comience a guiñar. Entonces, apretá A.

FUNCIONES DE LOS PODERES

	DAR SUPER SALTOS		REBATIR LOS TIROS DEL ENEMIGO
	CORRER MAS RAPIDO		AUMENTAR EL PODER DE LOS TIROS
	SALIR LEVITANDO		RECARGAR LAS ENERGIAS DE LUKE
	AUMENTAR EL PODER DE LA ESPADA		CAMBIAR EL PODER DE LA FUERZA

ITEMS



RECARGA LAS ENERGIAS DE LUKE

RECARGA LA ENERGIA DEL PODER DE LA FUERZA

DISTRIBUIDORA DEL INTERIOR

Distribuidor Oficial para CORDOBA de BIT ARGENTINA

Toda la línea de consolas de videojuegos **BITGAME 100 - SUPER BITGAME - VIDEO RACER - MEGA DRIVE - PC ENGINE - GAME GEAR**
Accesorios: **SIMULADORES - PISTOLAS - AMETRALLADORAS - JOYSTICKS PROFESIONALES**
y más de 600 títulos en **CARTRIDGES.**

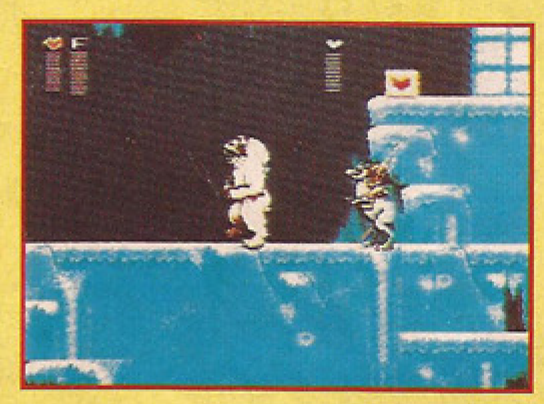


Igualdad 52 - PB. Of. 1 Tel. (051) 35662 - Ciudad de Córdoba

ICE CAVE 1

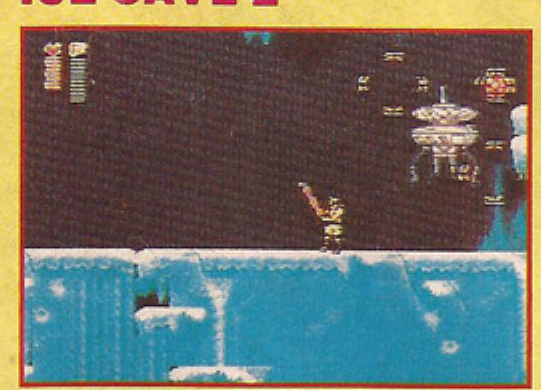


Esta fase es larguísima. Vas a encontrar muchos items. Usá el truco del supersalto para alcanzar mejor las plataformas.



La salida de la fase está custodiada por el Wampa que está bien a la derecha de la caverna. En un supersalto, saltá sobre él, recostate contra la plataforma y golpealo con la espada.

ICE CAVE 2



¡Cuidado! En el ángulo izquierdo del corredor más bajo de esta fase, hay un pasaje que te hará volver a la Ice Cave 1.

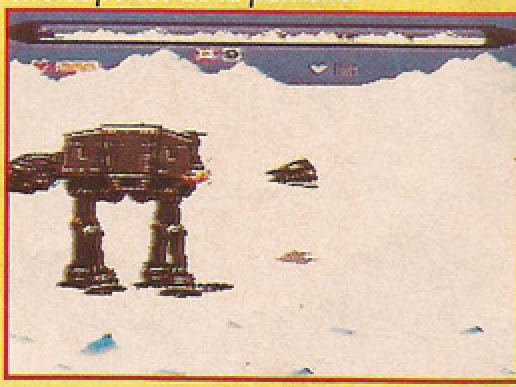


Ya en el ángulo derecho de este mismo corredor hay una sorpresa: una escalera oculta sobre la pared. Lleva a dos items importantes.

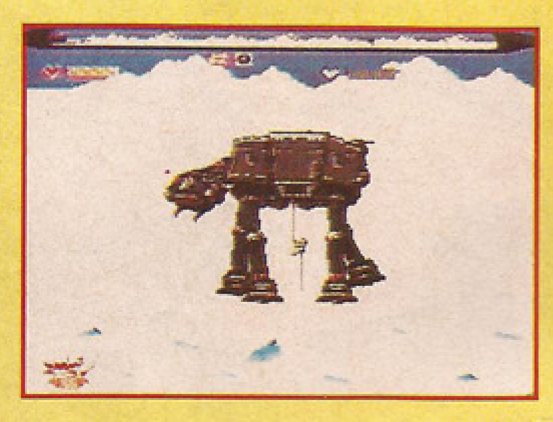
DESERT



Como en la película, es necesario lanzar un cable de acero a las patas del robot para hacerlo caer. Lanzá el cable en cuanto surja el medidor de energía del robot, en el ángulo derecho superior de la pantalla.

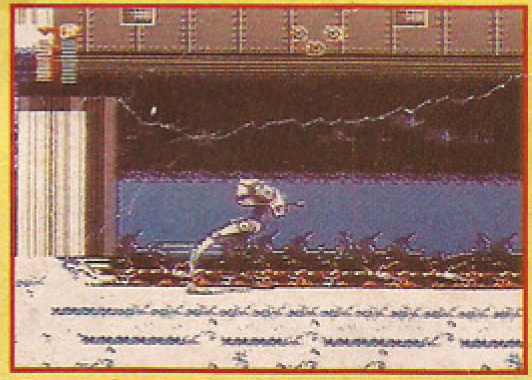


Otra forma de enfrentar al enemigo es tirarle por la espalda.



Aunque la nave caiga, Luke puede enfrentar al robot. Colocá al personaje entre las patas de la criatura y apretá ↑. Luke subirá por una cuerda hasta la barriga del robot y lo destruirá.

ECHO BASE



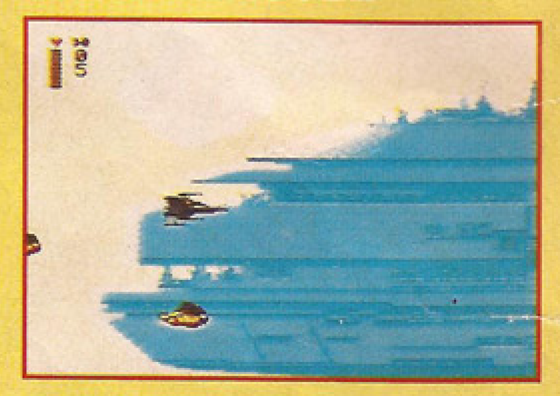
Después de dominar a estos "robots patilargos", Luke puede usarlos como vehículo. Los robots pasan ilesos sobre los lasers.

DAGOBAH

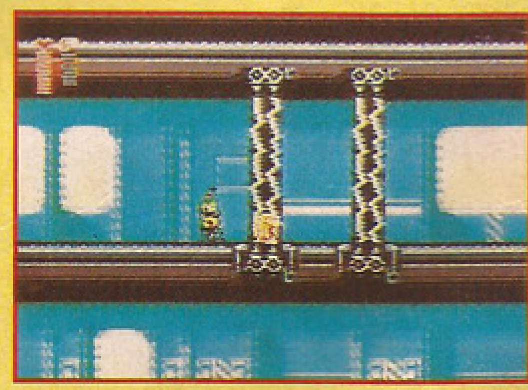


Luke será entrenado por Yoda. Cuidado con las víboras camufladas. Para reventar a la mosca, da un saltito para atraerla y luego luchá contra ella.
En el viaje a Cloud City, cuartel general de Darth Wader, Luke tiene que destruir 19 naves del Imperio.

SPACE BATTLE



CLOUD CITY



Sólo con la ayuda de R2D2 podes atravesar los lasers: esperá a que quede debajo del rayo y entonces pasá rapidito.

HASTA PRONTO

EN LOS PROXIMOS NUMEROS TE VAMOS A MOSTRAR EL FINAL DE STAR WARS 2. ¡CHAU Y NO TE DESESPERES!

TEC TOY
ARGENTINA S.R.L.

LAS ULTIMAS NOVEDADES Y EL MAS AMPLIO STOCK EN CARTUCHOS

SEGA MEGADRIVE



Pal-N

FAMILY GAME



Pal-N

GOOD BOY



Pal-N

PISTOLA LASER



MICRO GENIUS



Pal-N - IQ 701K
Con Pistola Laser - Adaptador de 60/72 pines y Auriculares

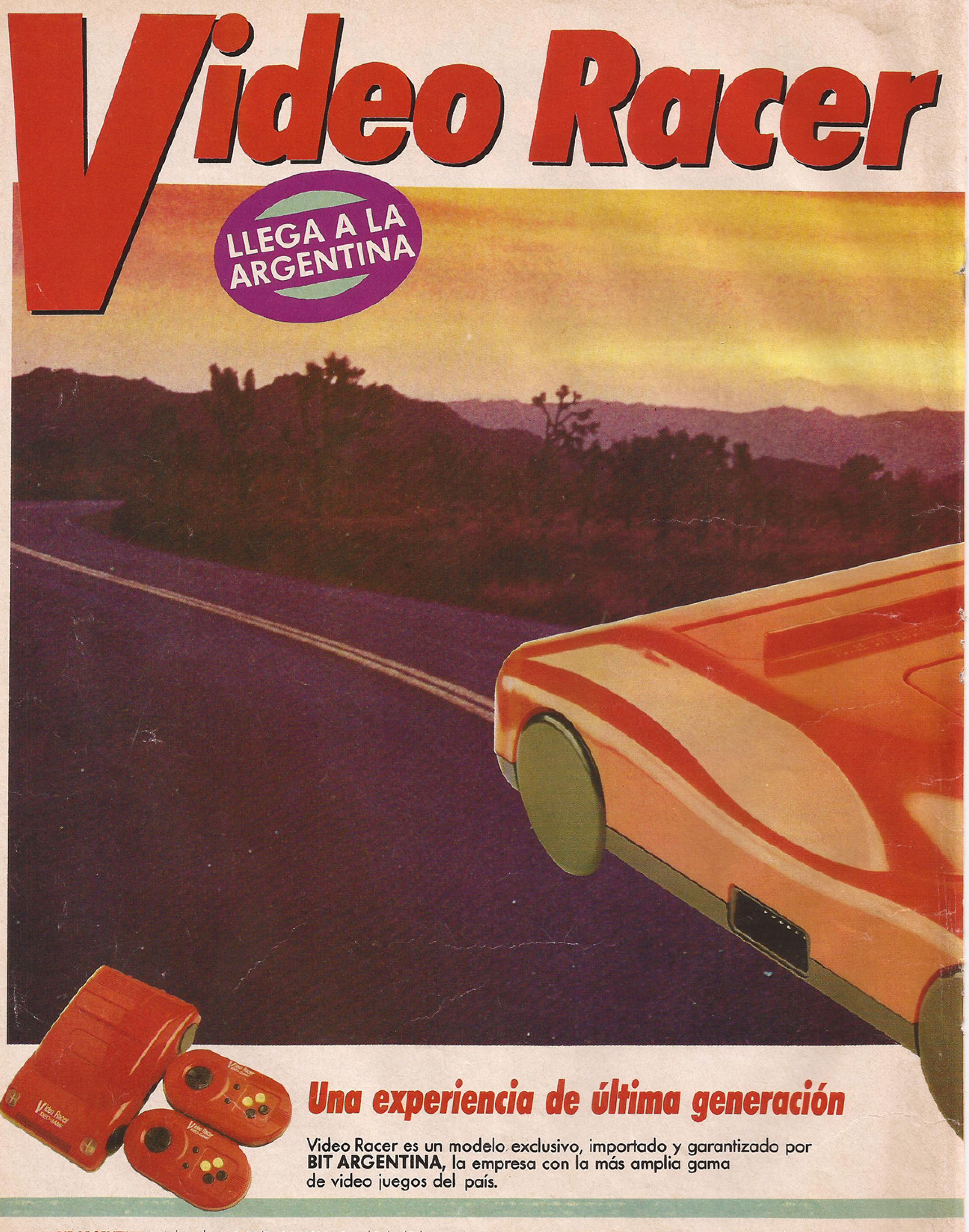
MICRO GENIUS



Pal-N - IQ 501A

TEC TOY Argentina S.R.L. Belgrano 1715 (1093) Capital - Tel. 476-0053
Sucursal Capital: Libertad 348 - Tel. 35-3549 - **Sucursal Mar del Plata:** Av. San Martín 2122

VENTAS POR MAYOR Y MENOR


Video Racer
LLEGA A LA ARGENTINA
Una experiencia de última generación
Video Racer es un modelo exclusivo, importado y garantizado por BIT ARGENTINA, la empresa con la más amplia gama de video juegos del país.

Una aventura sobre ruedas!

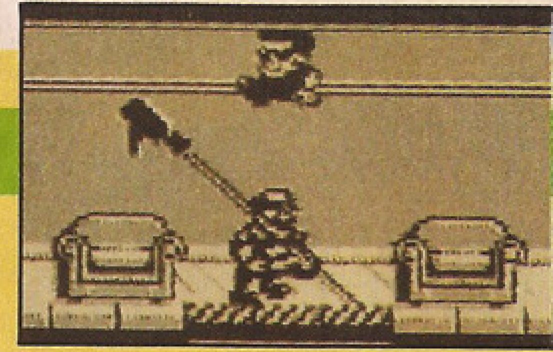


GAME BOY



HUDSON HAWK

Las aventuras del héroe/bandido Hudson Hawk hacen de éste uno de los games más divertidos para el portátil. Muy parecido a la versión para Nintendo, este juego exige habilidad, razonamiento y picardía. Vas a dirigir a Hudson Hawk en sus andanzas clandestinas por fábricas, mansiones y hasta por el Vaticano. El objetivo es robar algunas obras de Leonardo Da Vinci y entregarlas a la pareja que lo chantajea, manteniendo prisionero a uno de los amigos del ladrón. Con los objetos, el matrimonio Mayflower pretende construir una máquina capaz de fabricar oro. Las armas de Hawk son sus propios puños y pelotas de tenis. Además, tiene que ser muy ágil y astuto para zafar de los obstáculos y enemigos que surgen en su camino.



Usá los muebles como punto de apoyo para saltar. Los sofás, por ejemplo, son excelentes trampolines.



En la fase de los conductos, es necesario desconectar los ventiladores y otros dispositivos accionando los interruptores.



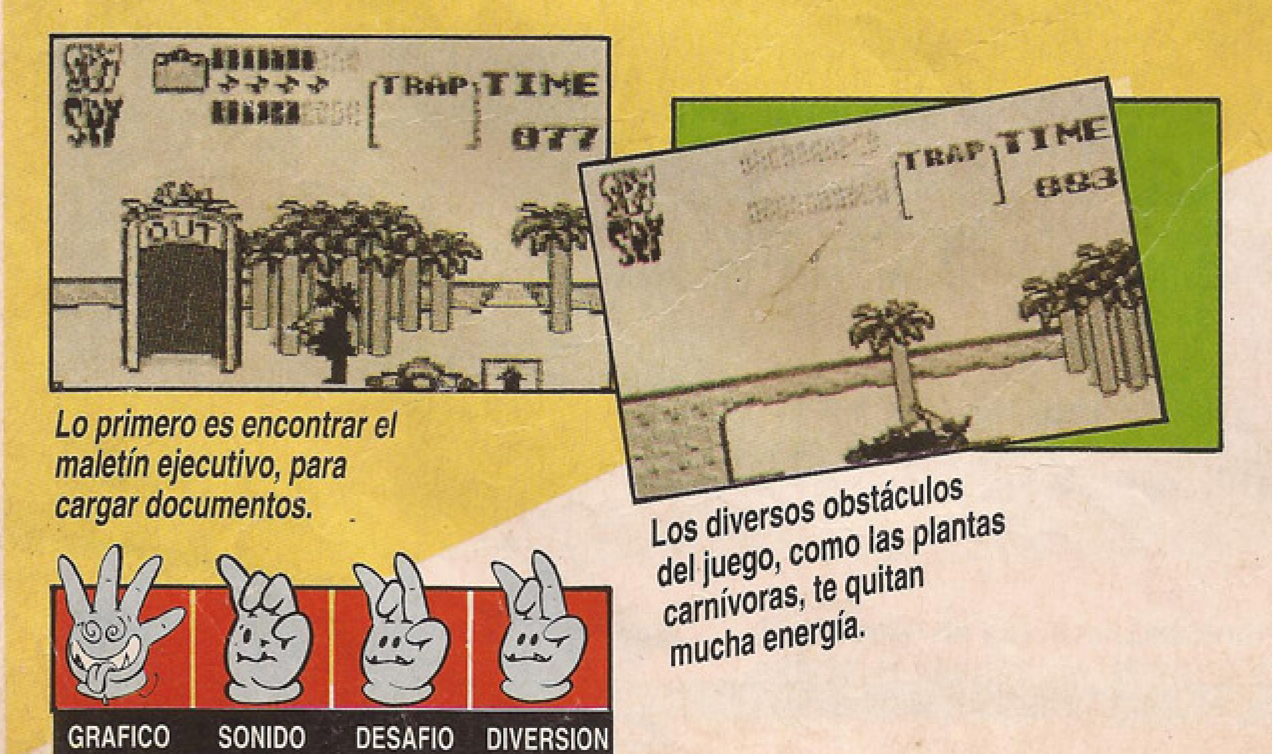
Una de las habilidades de Hawk es colgarse de cuerdas.





TRICK AND TRAP

El dúo de espías de la revista MAD se embarca en una aventura llena de desafíos. Se puede jugar contra la computadora o contra otro jugador (en este caso, usando el cable de conexión con otro Game Boy). Vence el Spy (espía) que consigue agarrar primero los cinco documentos ultrasecretos que están escondidos a lo largo de cuatro etapas. Para ganar esta disputa, es necesario hacer de todo para detener a tu oponente, armándole trampas, por ejemplo. Con esto, el juego se vuelve muy divertido.



Lo primero es encontrar el maletín ejecutivo, para cargar documentos.

Los diversos obstáculos del juego, como las plantas carnívoras, te quitan mucha energía.

Trucos

TINY TOON

Juntá muchas vidas - En la segunda pantalla del primer nivel, saltá en el tronco de árbol invertido y entrarás en una sala de bonus. Elegí el juego Race y disputá con Sweetie Bird. Continuá disputando con ella para ganar más vidas, y si se te acaba el dinero, salí de la carrera y dejá que tu Tom muera. Repetí el procedimiento.

MEGA

PRESENTACION & ESTRATEGIA

KID CHAMELEON

PILOTO: Rodrigo

Una extraña sala de juegos electrónicos se abrió en la ciudad. Hay una máquina enorme en que los jugadores deben entrar para jugar. ¡Alucinante! Sólo que algunos no vuelven. ¿A dónde van? ¿Quién podrá salvarlos? Kid Chameleon, claro.

Tomá un poco de Super Mario, mezclalo con Sonic y Decapattack, y agregale una idea muy buena: un personaje que cambia de personalidad cuando se pone un casco diferente. Tendrás a Kid Chameleon. Un juego que no trae nada realmente diferente, pero que es muy divertido. No tenés que hacer mucho más que correr, vencer obstáculos, derrotar enemigos y llegar a la banderita del final de la fase. Las fases no son muy difíciles, pero, como son muchas (¡103!), no se puede terminar el juego tan fácilmente. Para complicarlo, existen los teletransportadores, que te llevan a Otra Parte (Elsewhere, en inglés). Y son cinco Continues para comenzar. Si no encontrás los otros, empezá otra vez. Nada de contraseñas para continuar desde donde estabas.

Lo más divertido del juego es ir cambiando de cascos para experimentar todos los poderes de Kid. Hay un yelmo de caballero medieval, uno de samurai, uno que transforma a Kid en un hombre rinoceronte, otro en una mosquita y, el mejor, la máscara de hockey de Jason.

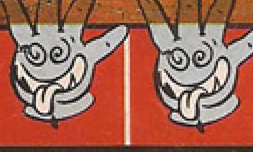
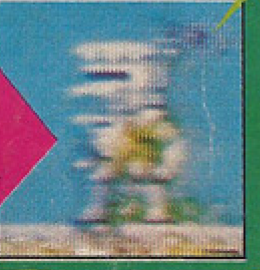
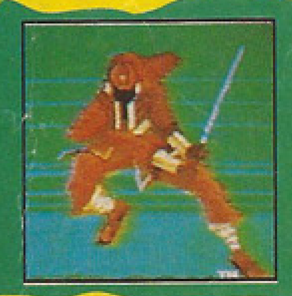
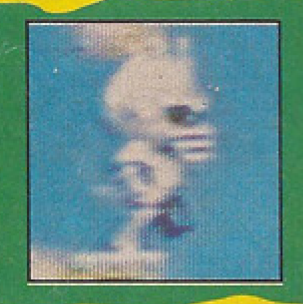





GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

DATO El poder especial del caballero es la habilidad para subir por las paredes.






Rasti

VideoGames

Rasti SuperGame

JOYSTICK

Rasti

TURBO

los video juegos que más pantalla tienen en el mundo









RASTI S.A. **25 AÑOS DE EXPERIENCIA Y PRESTIGIO EN JUEGOS PARA LA FAMILIA**



SUPER RASTI

HIGH QUALITY COMPUTER VIDEO GAME

RASTI

TE ADELANTA SIEMPRE
LOS MAS ATRAPANTES
VIDEO JUEGOS DE LA
ULTIMA GENERACION

25 años de experiencia en juegos infantiles, respaldan y garantizan la calidad de esta fantástica línea de Video Games, presentada por RASTI.
RASTI VIDEOGAMES revolucionará a los chicos, atrapará a los grandes y será el juego favorito del hogar.
Adquiéralos en las buenas jugueterías - Video computación y casas de artículos del hogar de todo el país.









Administración y ventas: Rasti S.A. Venezuela 3854 (1603) Villa Martelli - Tel: 760-4191/ 3596 761-4441 - Fax: 760-2261

TELETRANSPORTADORES

AQUI VES ALGUNOS DE LOS MUCHOS TELETRANSPORTADORES QUE KID ENCONTRARA POR EL CAMINO

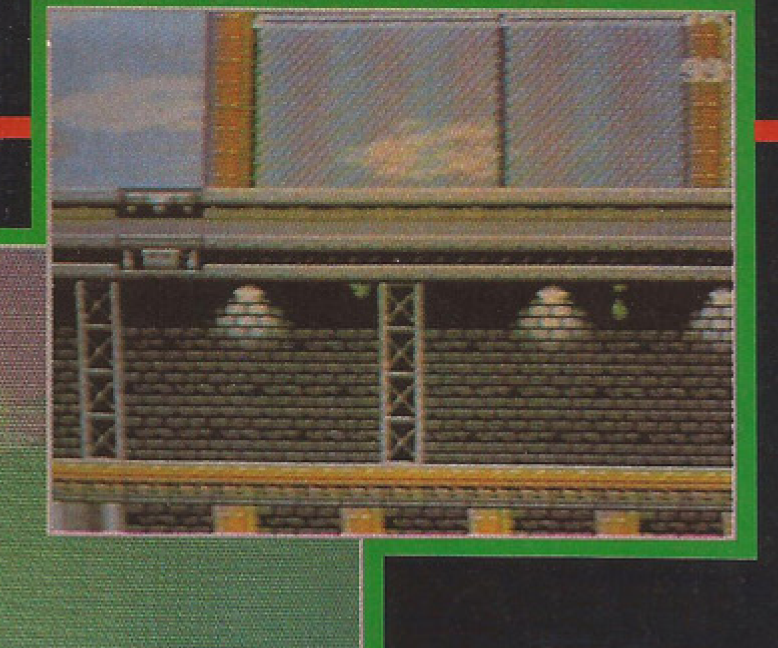
El primer teletransportador lleva a una etapa más avanzada de la fase.

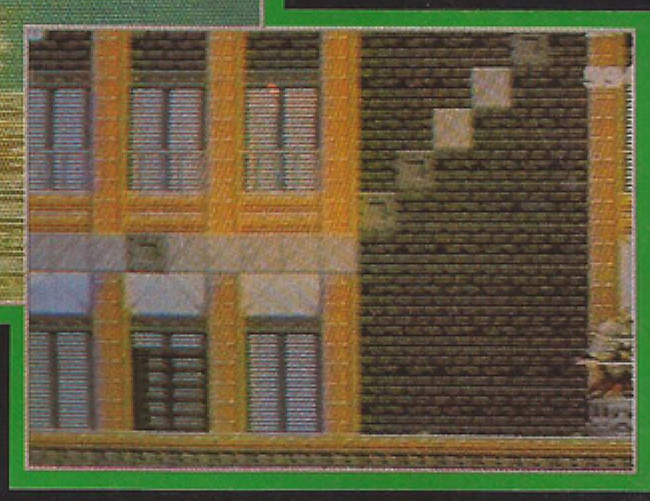
El teletransportador de la 3ª fase lleva a una nueva. El próximo teletransportador también desplaza a Kid a una nueva fase. Con el próximo tele, salís del agua y vas a los subterráneos.

Saltando esa banderita, Kid encuentra un teletransportador que lo lleva a una nueva etapa de los subterráneos.



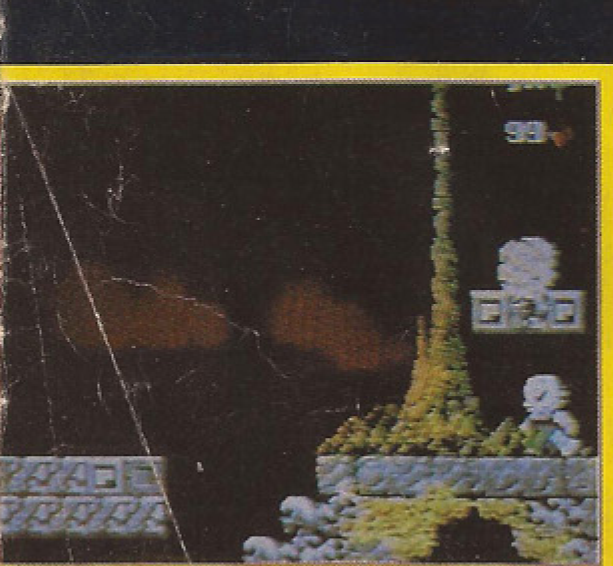
Con este tele, Kid sale del valle y va hacia una construcción. El próximo teletransportador sale en otra fase.







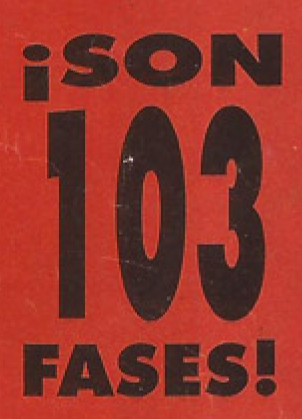




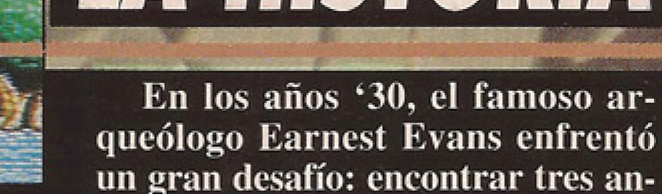


En Dragonspike, Kid se puede mandar un poco más para adelante. Los próximos dos teletransportadores exploran etapas de la misma fase.









En los años '30, el famoso arqueólogo Earnest Evans enfrentó un gran desafío: encontrar tres antiguos ídolos que, juntos, podían destruir la vida sobre la Tierra. Los ídolos fueron separados por Hastur, dios de los vientos, antes de que el poder de las reliquias fuera destruido.

Después de 50 años, el nieto del arqueólogo sigue los mismos pasos de su abuelo. El joven Earnest Evans, de 23 años, debe continuar la misión de su abuelo: salvar al mundo.

Para controlar el poder de Mavur, Evans debe atravesar varios países del mundo y destruir a los aliados del líder Brady Tresidder. Antes de que sea demasiado tarde...

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Y AHORA EN MEGA DRIVE...

EARNEST EVANS

LOS PERSONAJES

EARNEST EVANS

Nieto de un famoso arqueólogo y cazador de tesoros de los años '30 e hijo de Annet. Con su látigo (al mejor estilo Indiana Jones) el joven explorador sale de casa de su abuelo para salvar al mundo de una maldición.

ANNET

Cuando joven, fue una hechicera en el Perú. Ahora, a los 70 años, Annet sale a buscar a su hijo, Earnest Evans. En la versión del Mega-CD, Annet es una belleza de ojos grandes y lindos cabellos verdes.

BRADY TRESIDDER

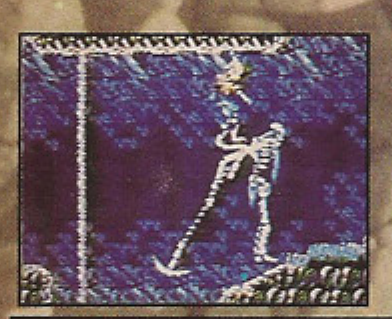
El sucesor de Vincente DeMarco en el control de la mafia. Tresidder descubrió el secreto de Mavur y tiene uno de los ídolos en sus manos. Evans debe encontrarlo en Bélgica.

EARNEST EVANS TIENE DOCE ETAPAS. TE MOSTRAMOS ALGUNAS:



MEXICO Caverna de Coaterique

Aquí comienza la aventura del joven arqueólogo. En el interior de la caverna del dios Coaterique, Earnest Evans encuentra adversarios fantasmagóricos, como esqueletos armados de hoces.



Para destruir al esqueleto, quedate en un lugar más bajo para no ser golpeado por la hoz giratoria.



No tomés la poción azul, si no te vas a quedar dormido en medio del combate.



Después de encontrar el primer ídolo y matar al boss (jefe), salí rápido de la caverna porque todo se desmorona.







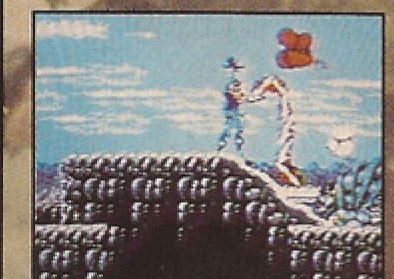
PERU Valle del Ukayari



Earnest debe violar los dominios de este valle sagrado para encontrar el templo de Mavur. Sus guardianes indígenas son inmortales.



Tomá un látigo poderoso en este pasaje secreto, camuflado en los subterráneos del valle.
Para derrotar al segundo boss, saltá sobre él y quedate en el ángulo derecho, dando latigazos sin parar.





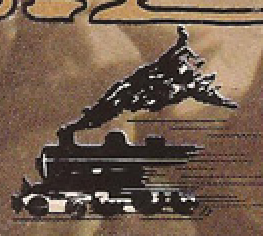
El arqueólogo fue el primer héroe del Mega-CD y ahora sale en cartucho para el Mega Drive.

Con esta versión, se puede comprobar que los primeros lanzamientos del Mega-CD fueron muy pobres. Quien haya jugado Earnest Evans en CD, no va a notar mucha diferencia con la versión para Mega Drive.

Por supuesto que se pierde en el sonido. Earnest Evans no tiene melodías increíbles. Pero en el Mega drive no se puede oír ese sonido de CD.

Lo que sí se extraña mucho son las animaciones, que eran un gran hallazgo del Mega-CD, intercaladas entre las fases. Daba gusto terminar la fase y ver los dibujitos de Earnest Evans al lado de las curvas de su bella enamorada Annet (que ahora, en la nueva versión, es su mamá con 70 años). En el Mega Drive, nada de dibujitos, nada de chicas lindas.

Fuera de esto, los gráficos siguen siendo los mismos. Hasta los movimientos de marioneta del héroe no cambiaron nada. Con su látigo, el heredero de Indiana Jones llega a los comercios con un precio más accesible.

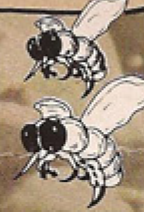


EUROPA Expreso Transeuropa

Para encontrar a la banda de Tresidder, Earnest atraviesa el océano Atlántico en dirección a Europa. Y encuentra a los primeros bandidos en el tren.

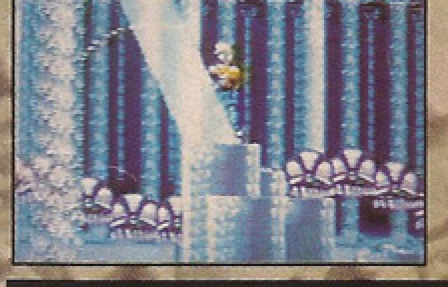


Antes de comenzar la fase, dejá el Direccional apretado hacia la izquierda. Así ya caés derecho en el techo del tren. Economizás tiempo y energía.

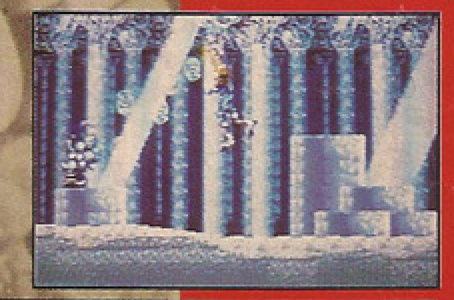


MONGOLIA Desierto de Gobi

Los insectos dominan las arenas del desierto. Pero los vegetales también desarrollaron métodos muy especiales para sobrevivir.



Subite a las partes más altas para eliminar los insectos.



Cuando la flor abre sus pétalos, escapá. Suelta un veneno poderoso.



ESTADOS UNIDOS Gran Cañón, Arizona

Nuestro héroe debe encontrar el río Colorado, donde criaturas del agua lo esperan para transformar a Earnest en un buen plato.

Cuidado con el árbol. Y no desperdicies el poder de la clava. Será muy útil contra el boss.





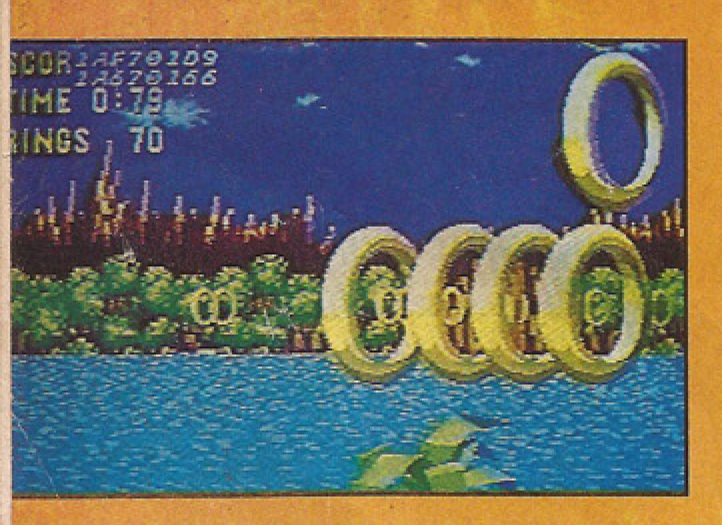
Saltá sobre el brazo del cangrejote para acertarle sin piedad. Si no le das, quedate entre sus patas.

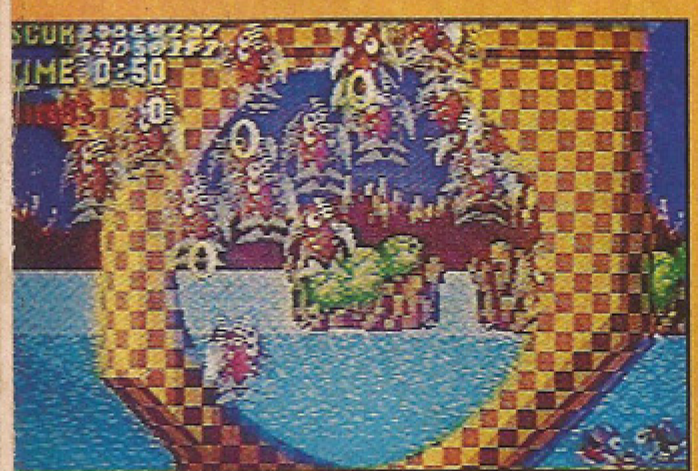


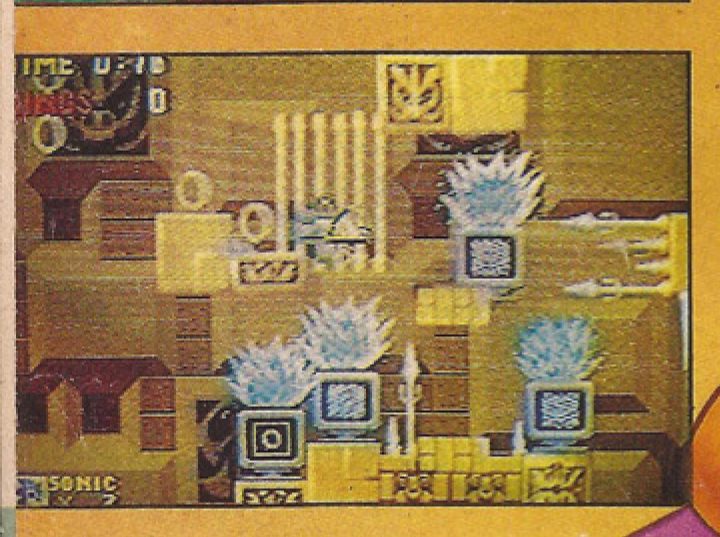
ESPECIAL TOP SECRET

PARA MEGA DRIVE









No sabés lo poderoso que es Sonic. El puercoespín se vuelve una piedra, un resorte, una argolla y otros bichos. Lucha con enemigos de lo más extraños y viaja por lugares muy locos. Es sensacional. Con nuestras ayudas, el juego de Sonic va a hacer lo que vos quieras.



SUPERTRUCO

Fijate bien lo que tenés que hacer para ingresar al edit mode (modo de edición) de Sonic.

Durante la pantalla de presentación, presioná esta secuencia: hacia arriba, botón C, hacia abajo, C, izquierda, C, derecha, Start y dejá el botón A apretado.

Si hacés todo bien, vas a oír un sonido característico, y la primera pantalla del juego tendrá una pequeña diferencia. En el ángulo superior izquierdo de la pantalla, la palabra Score va a aparecer sin la vocal "e" y varias coordenadas con letras y números.

Ahí usá los botones para transformar a Sonic y crear nuevos escenarios:

botón A - muestra las formas que Sonic puede tener en cada fase.

botón B - selecciona la forma de Sonic.

botón C - copia la forma que vos elegiste.



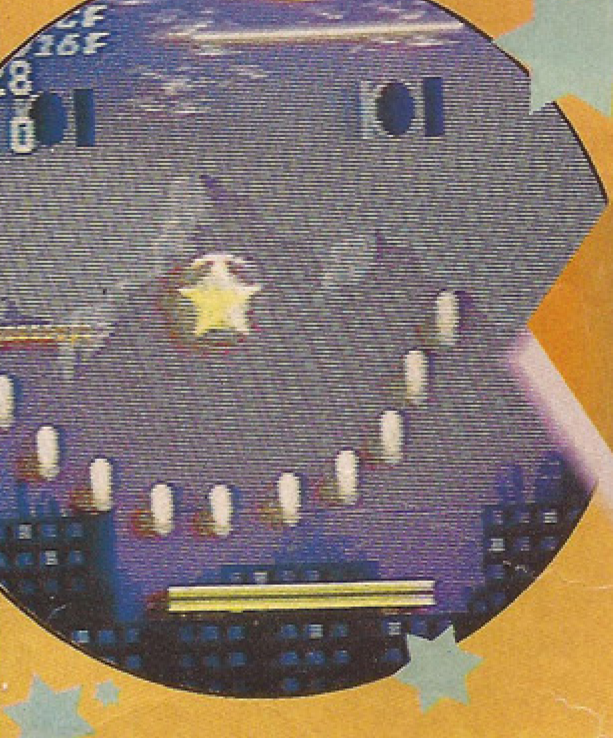
COMO LLEGO SONIC HASTA AQUI...



¿DE DONDE SALIO ESTE VILLANO?



¿TE IMAGINAS CUANTO PUEDE GANAR SONIC?



UNA CARA ALEGRE PARA ANIMAR LA PANTALLA

¿YA PASASTE POR ESTA PANTALLA?



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Bart y sus amigos están de vuelta. Esta vez el gran héroe es **Krusty**. Su casa fue invadida por ratas, millares de ellas. Y como hombres y ratas nunca se llevaron bien, tu misión es acabar con estos bichos.

La idea parece simple, pero no lo es. Para salir bien parado en este juego hay que romperse el bocho. Krusty's Super Fun House es parecido a Lemmings, sólo que un poco más fácil y mucho más divertido.

Esta mezcla de ratas con los personajes de Springfield produjo el mejor game para Mega hasta ahora. Es más: el game también existe en la versión para Super NES. Flying Edge, creadora del juego, solamente podría haberse esmerado un poco más con el sonido.



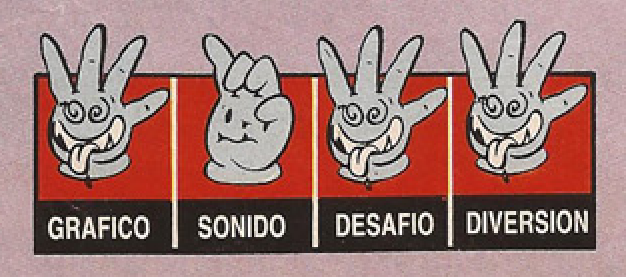
PASSWORDS

Fase 2	WHOAMAMA
Fase 3	FLANDRES
Fase 4	BROCKMAN
Fase 5	SIDESHOW

BLOQUES Y VENTILADORES

Son la clave del juego. Sabiendo usarlos bien, las pobres ratas no tienen la menor oportunidad de salvarse. Pero acordate: podés usar solamente un bloque o ventilador por vez.

Este juego exige razonamiento. Entonces, nada de querer jugar con tu hermanita de 3 años. ¿O.K.?

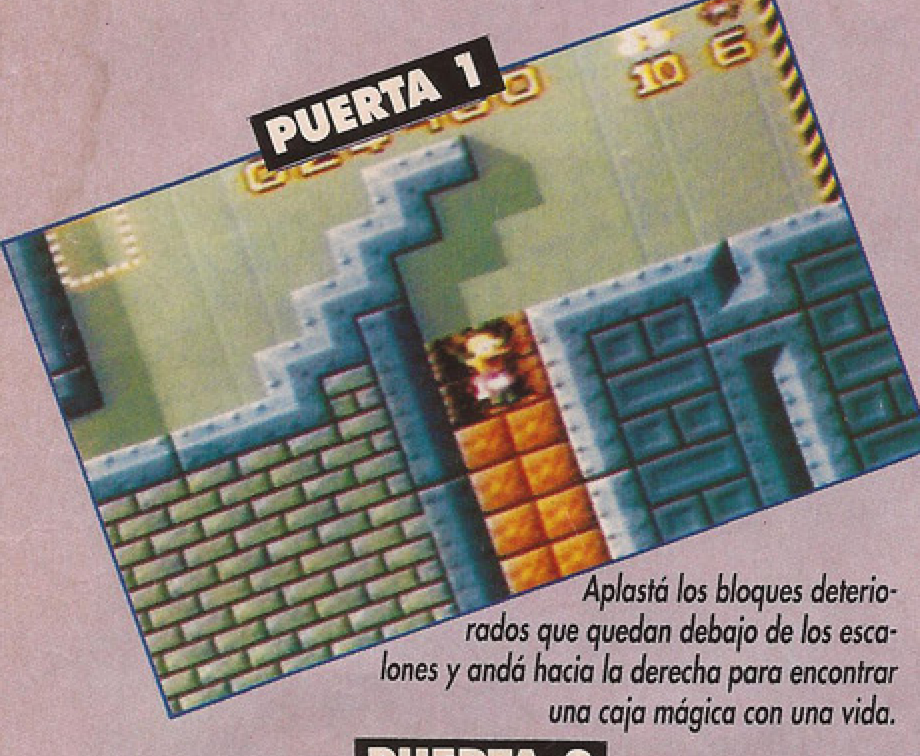


MEGA

FASE 2

6 5 4 7 8 9 3 2 1

PUERTA 1



Aplastá los bloques deteriorados que quedan debajo de los escalones y andá hacia la derecha para encontrar una caja mágica con una vida.

PUERTA 2



Atravesá el laberinto de caños arriba de la puerta de entrada. Ahí, vas a encontrar un pasaje secreto que te dará acceso a una fase de bonus. Y sólo después de completar la fase de bonus limpiás la pantalla y cambiás de puerta.

PUERTA 3



Al enfrentar los bloques deteriorados, no toques el ítem de la caja mágica. Subite en ella y tirá la bolita para acabar con todos los bloques. Después de completar la 3ª puerta, surgirá el corredor para las puertas 6, 7 y 8.

PUERTA 4



Enseguida de la salida, retirá el bloque del primer caño y colocalo del otro lado. De ahí, atravesá los bloques deteriorados dando pequeños saltos para no destruirlos (lo que hace que las ratas se caigan hacia el piso de abajo). Sólo entonces hacé escaleras sucesivas para despachar a estos molestos bichos.

PUERTA 6



Retirá el ventilador que está en el piso a la izquierda. Entonces usá los bloques para despachar a la rata hacia abajo. Hacé una escalera y mandala hacia el caño.

PUERTA 7



Tenés que ser rápido y cubrir los caños y ventiladores en la secuencia. Después de esto, acorralá a la rata y construí escaleras sucesivas para llevarlas al destino final. Prestá atención a la foto para ver dónde hacer las escaleras.

CONTROLES

A - salta
B - tira y patea
C - desiste
(cuando está en pause)
↓ toma y mueve ítems

ITEMS

Valija 10 puntos
Jarro 20 puntos
Bocina 50 puntos
Muñeca 9 vidas
Torta 10 tortas
Bola 5 bolas







Salí hacia la derecha y caé en el agujero del extremo derecho. Atravesá el corredor inferior, abrí la caja mágica y volvé rapidito al piso superior. Habrá surgido una caja más. Tomala y bajá nuevamente, sólo que esta vez tenés que encarar los bloques deteriorados.



En el primero, montá los barriles, pateá sólo uno. En el segundo, pateá dos. Después, pasá por los deteriorados y pateá 2 barriles más de la tercera pila. De ahí, empezá a patear 2 cada vez para formar una escalera e inflar los gatitos.



Para encontrar plataformas invisibles, seguí al chancho volador.



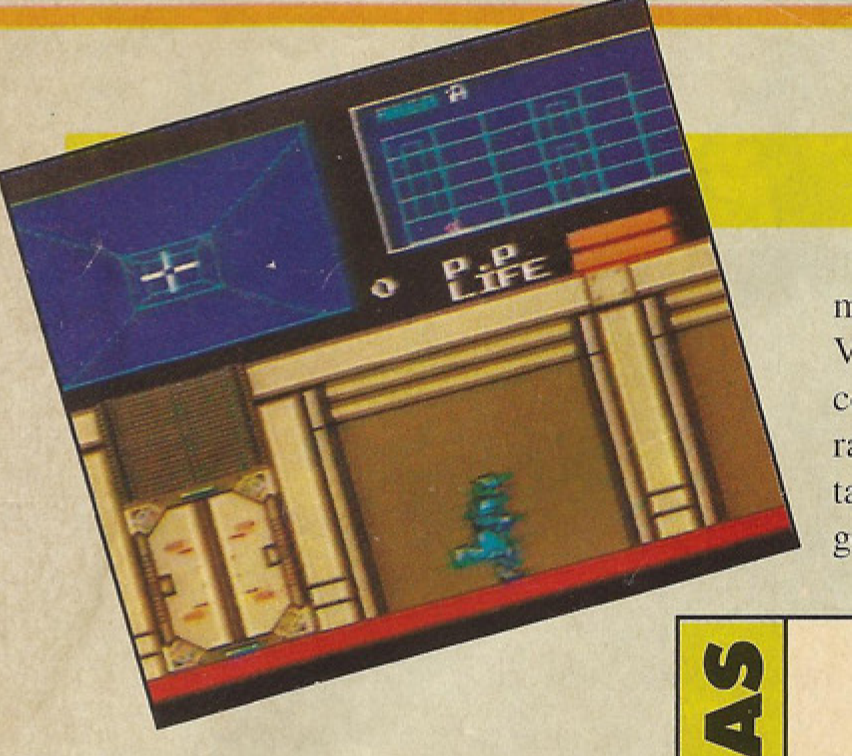
Después de hacer un supercaño en el ángulo izquierdo de la pantalla, las ratas van a la plataforma de arriba. Recién ahí, montá los caños y el ventilador para que las ratas entren en el cuarto caño de arriba hacia abajo.

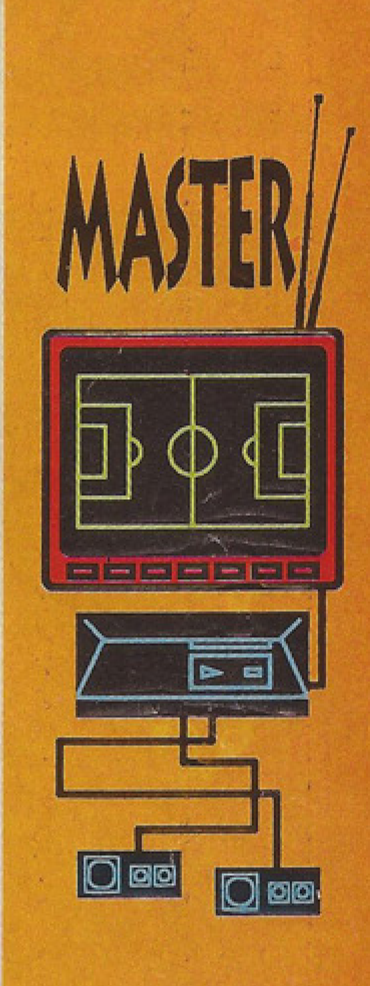


No caigas en la tentación de tomar las cajas mágicas. Usalas como plataforma para montar una superescalera. La primera base queda un poco por encima de la plataforma del pilar de la derecha. La segunda base, bien en el medio de la pantalla, a la altura de la caja de hamburguesas. Del lado derecho, bien arriba, hay un ventilador. Colocalo debajo del caño, en el suelo. Si tenés habilidad y paciencia, probá del lado derecho: arriba hay una vida esperándote.



Colocá un barril en el lado derecho de la puerta, bien a la altura del ventilador de la derecha. El otro va en el extremo izquierdo de la pantalla. ¡Buena Suerte!





CYBORG HUNTER

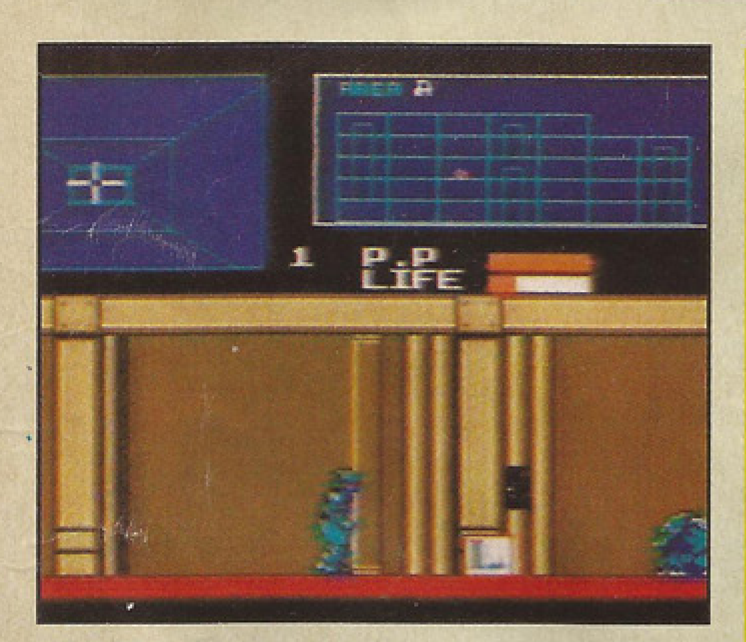
¿Quién dijo que un game de aventuras no exige razonamiento? Aquí sos el Paladín y tu misión es llegar hasta Vipron. Se encuentra en el área G, la última de las siete que componen el juego. En el lado izquierdo de la pantalla hay un radar y en el derecho, un pequeño mapa de cada área. Orientate por los dos: el radar muestra la aproximación de enemigos y el mapa, dónde estás y dónde tenés que ir.

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ARMAS

Sólo las bombas y el Psycho Punch van disminuyendo a medida que se usan. Las otras armas son eternas. Todas son accionadas con el control 2.

NORMAL PUNCH	Puñetazo normal
PSYCHO PUNCH	Superpuñetazo destructor
BOMB	La bomba revienta la pantalla
RAY GUN	Pistola de láser
LIGHT GUN	Ideal para zonas oscuras
SHIELD	Protección total para vos
JET ENGINE	Para volar bajo

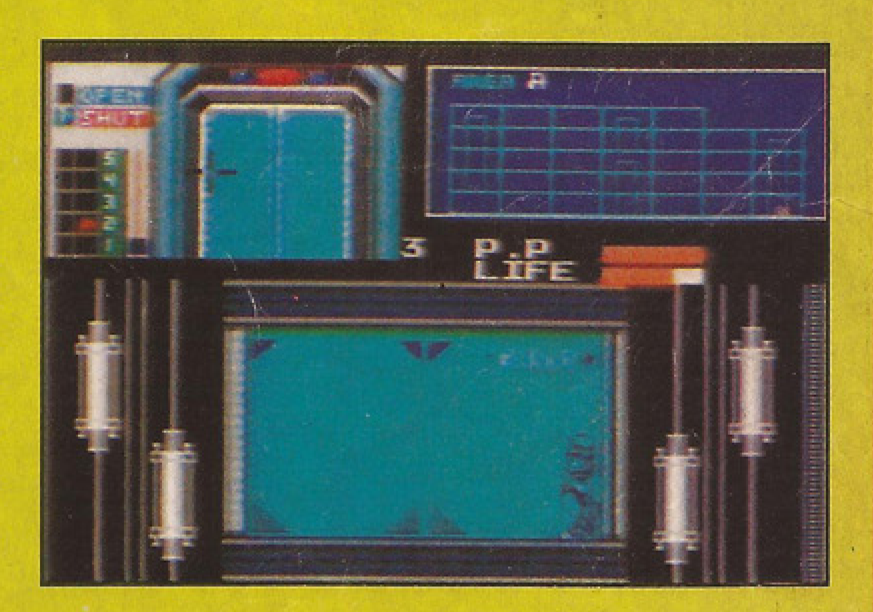


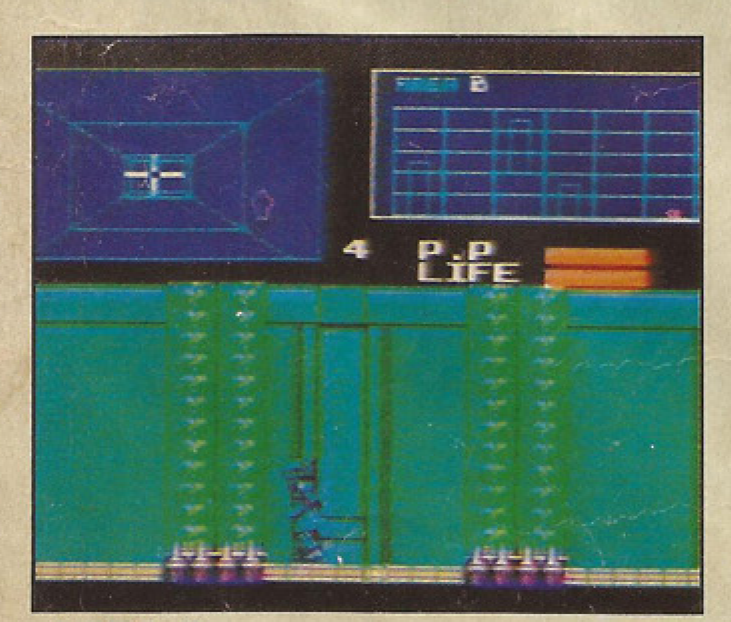
AREA A

¿Te gustaría recargar tu vida? Entonces corré hacia el piso 3º. En el lado izquierdo del elevador del medio está el ansiado L.

LIFE, PSYCHO PUNCH Y BOMB

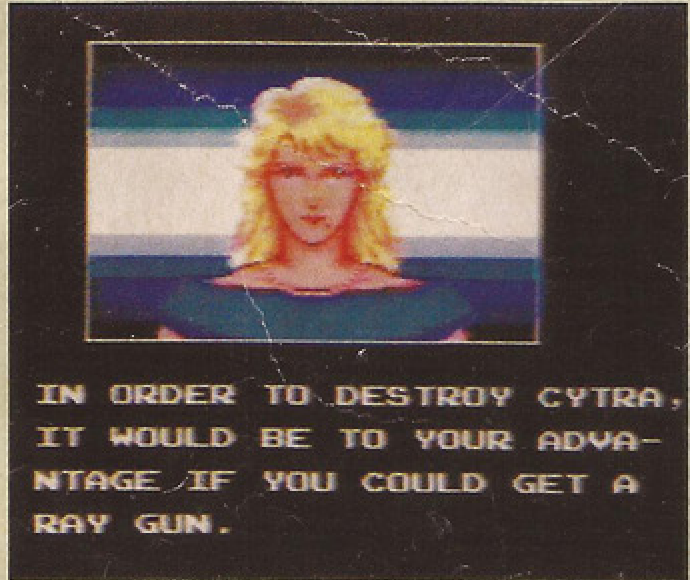
Estos son los ítems que podés tomar una, dos, tres, varias veces. El truco es el siguiente: tomar el item, entrar y salir del elevador. Como por arte de magia, el mismo reaparece. Entonces tratá de recordar la ubicación de los ítems área por área. ¡Pero, ojo! Sólo podés almacenar, como máximo, 9 bombas cada vez.





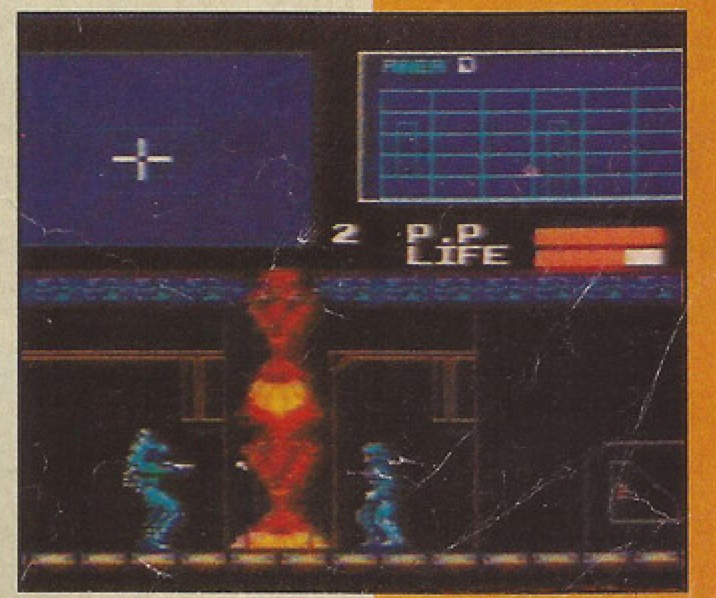
AREA B

Usá el escudo para pasar por la columna de rayos al comienzo de la pantalla.



AREA C

Conversá con la computadora de la entrada y salí detrás de Cyntra. Usá el Ray Gun para acabar con ella y mostrá la identidad al salir del área C.



AREA D

Usá la Light Gun en el 2º piso. A menos que no tengas miedo a la oscuridad... Ah, el Light Gun está en el piso 3º, cerca del elevador de la izquierda.



La promoción incluye:

- Una consola Master System II (Pal-N, 220 Volt, Manual en Castellano, Garantía,
- Dos Joysticks
- Una pistola Light Phaser
- Anteojos Tridimensionales
- Juego Missile Defense 3D
- Juego Alex Kidd



oción

ystem 3D

Es un juego,
podría ser real

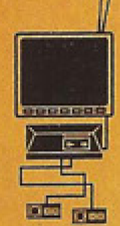
SEGA®

Ingreso al Club SEGA)



Promoción válida
hasta el 31 de Octubre
o hasta agotar stock.





Los siete libros



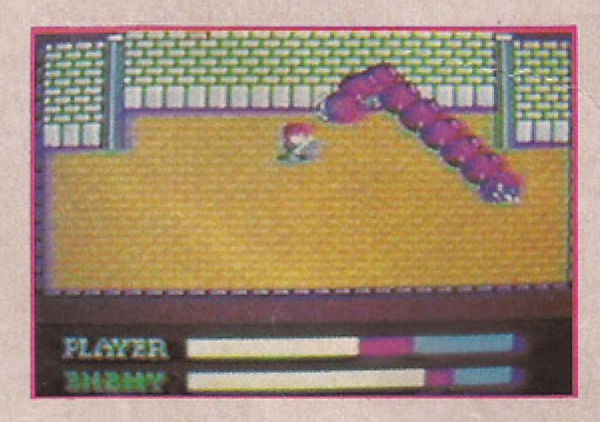
MASTER

1º LIBRO

Antes de tomar el primer libro, tenés que enfrentar a dos monstruos.



Para vencer al primer monstruo no necesitás estar con la energía completa. Pero es necesario tener cuidado (y no perder la paciencia) con los lásers.

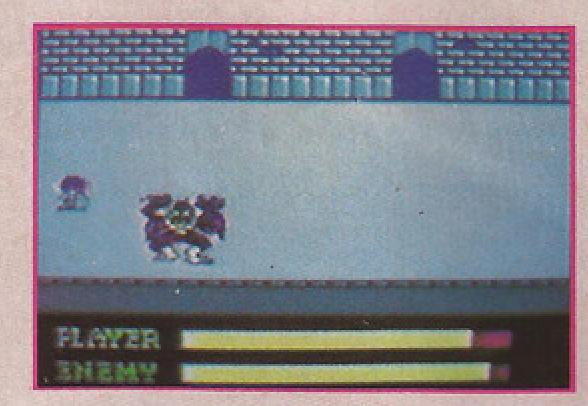


Mantenete detrás del segundo monstruo. Acertá a la serpiente en el rabo. Al final de la lucha, encontrás el primer libro.

2º LIBRO

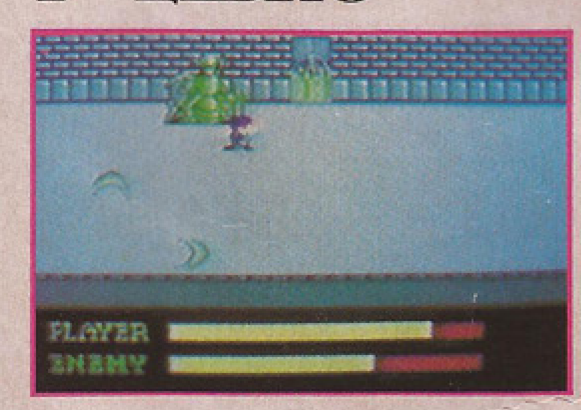
Después de derrotar al segundo monstruo, usá el "wing" (ala) y volvé a la primera villa, Minea. Buscá al dueño de la última casa que queda bien abajo, a la izquierda. El te dará el segundo libro, que perteneció a Sara.

3º LIBRO



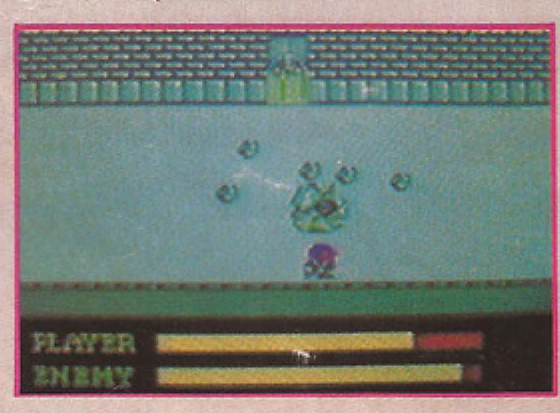
No toques sus alas o sus pies para no machucarte. Preparate para escapar de su transformación. Tomá el tercer libro.

4º LIBRO



El monstruo tira un búmerang cada vez, pero sólo tiene tres. Esperá los tres búmerangs y tirate encima de él sin miedo: tomá el cuarto libro.

5º LIBRO



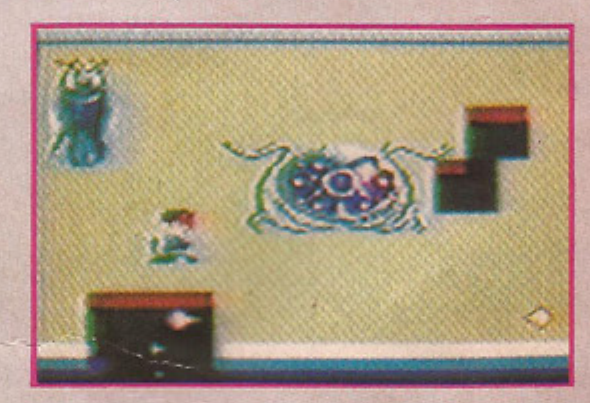
Intentá acertar por las laterales. El ojo rojo te alcanza. Esquivá las bolas. La victoria te dará el quinto libro.

6º LIBRO



Sólo podés acertarle a este monstruo cuando los rostros se encuentran en el centro. Da muchos espadazos. Quedate en el medio de la cara azul. No te matará. Tomá el libro sexto.

7º LIBRO



El último libro está en manos de un villano, rodeado de trampas. Huí de las bolas de fuego y de los agujeros. Usá todas las armas de plata: espada, escudo y armadura. Pero eso no es todo: es necesario ser bueno para conquistar el último libro.

CORREDOR DE LA MUERTE

A la entrada del corredor hay una puerta y un viejo que te recarga las energías. Continuá hacia adelante y avanzá lo más rápido que puedas. Cuando tu energía esté agotada, elegí el ítem "potium".

SEGA

Promoción

Master System 3D

BUSCA ESTA FABULOSA PROMOCION EN:

Capital:

Carpemet	Perú 5
Casa Reimar	Lope de Vega 2614
Casa Rodó	Boedo 1050
Casa Salvi	Sarmiento 531
ETC. Drugstore	Montevideo 1608
Electrosur	Lima 1781
Estrategia	Camargo 813
Expohogar	Rivadavia 5423
Frávega	Valentín Gómez 2813 y suc.
Garbarino	Av. Cabildo 2027 y suc.
Garten SRL	Córdoba 4557
House Hold SA	Lope de Vega 1580
Fontana	J. B. Alberdi 5845 y suc.
Jorge Juritz	Chile 853 (local 63/82)
Jug. 1810	Av. Rivadavia 5234
Jug. Colón	Santa Fe y Talcahuano
Jug. Dixi-Land	Alto Palermo (loc. 121)
Jug. Jaque Mate	Av. de Mayo 1320
Lloret Toys	Florida 877 (Harrods)
Lama Hogar	Boedo 1068
Lomas Hogar	Piedras 691 (local 10)
Marconi Hogar	Marconi 643, Avellaneda
Metrópolis	Olleros 2399
Monelos Hogar	Av. Sáenz 993
Musimundo	Cabildo 2143 y suc.
Noi-Hogar	Av. San Juan 3617
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
Pachi de todo	Av. Pueyrredón 140 (loc. 71)
Regalos Golden	Av. San Juan 3984
Selar SA	Florida 334 y suc.
Sol Hogar	Lima 1111
TV Omega	Av. San Juan 2316
Tiendas Venus	Lynch 3855
Video Club París	Ramallo 1707
Video Club Soft	Av. San Juan 3649

Provincia:

Catamarca:	
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884
La Rioja:	
Audio 2000 SRL	Rivadavia 502
Mar del Plata:	
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698
Scioscia	Independencia 2956
Blandino	Vértiz 3955
Sielmar SA	Independencia 1901
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479
Sirocco	Corrientes 1760
Mendoza:	
El Mayorista	Córdoba 151
Girala	H. Yrigoyen 53
Giglio	Av. Mitre 80
Neuquén:	
Renovar	Bouquet Roldán 6
Rosario:	
El Chino Imp.	San Martín 861 (loc. 42)
Salta:	
Rey Color	Alberti 245
San Luis:	
Casa Ribeiro	Pedernera 435
San Luis Hogar	San Martín 674
Tucumán:	
Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Oferta limitada hasta agotar stock.

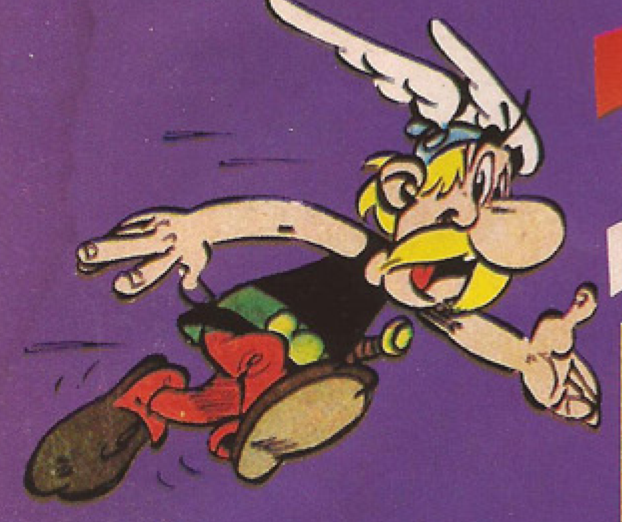
GAMELAND S.A. Distribuidores de SEGA
para la República Argentina
Tucumán 509, Piso 1º (1049) Buenos Aires

EL LABERINTO SIN FIN DE Mônica en el Castillo del Dragón



Por fin, Mónica está cara a cara con el Dragón. Dirigí tu espada hacia la cabeza del monstruo: ése es su punto débil.

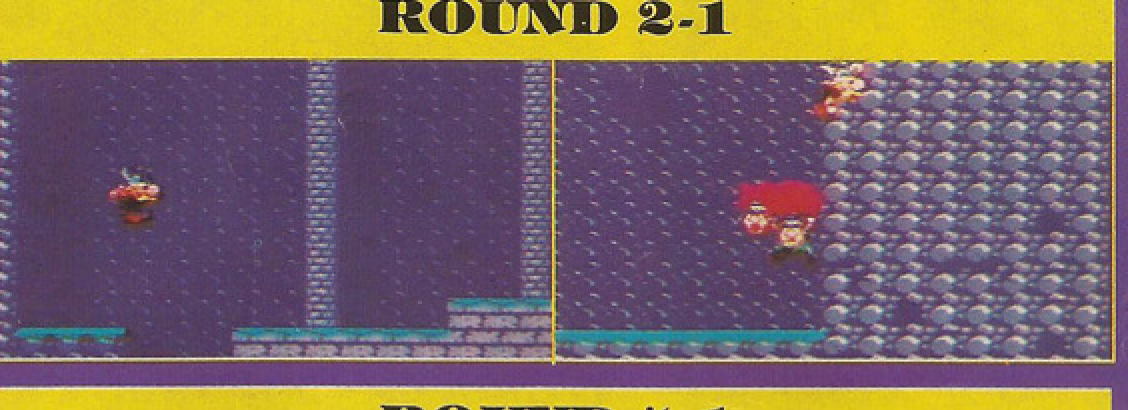
MAS PASAJES SECRETOS DE Asterix



Cada 10 mil dan una vida más

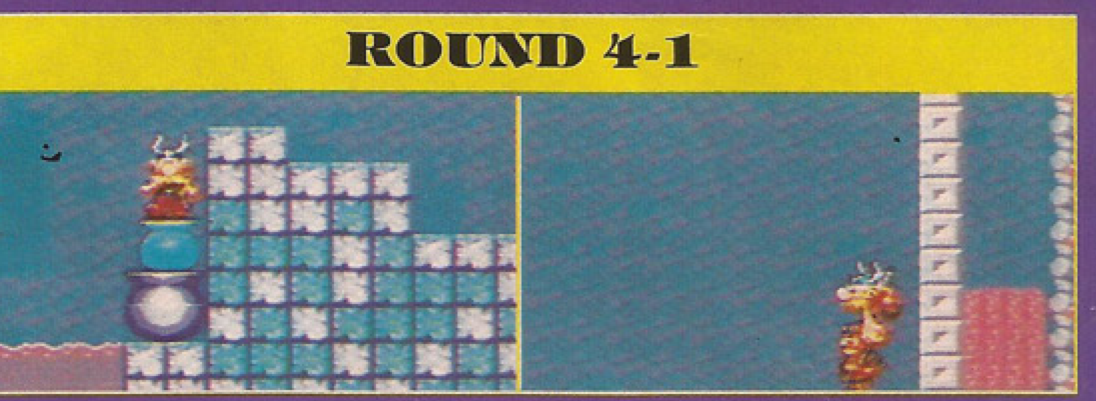
MASTER

ROUND 2-1



Caé por el agujero y andá hacia la derecha. Saltá sobre los paracaidistas para tomar impulso y atravesar la pared. Del otro lado hay varios ítems.

ROUND 4-1



Empujá el pote azul hacia arriba del caldero gris que esconde al romano. Entrá en el pote. Vas a aparecer en una sala con un único romano. Eliminalo. En el muro, vas a encontrar una vida.

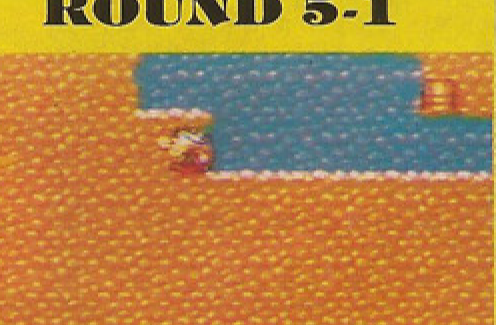
ATENCION
Algunos pasajes sólo funcionan con Asterix y otros sólo con Obelix.

ROUND 4-3



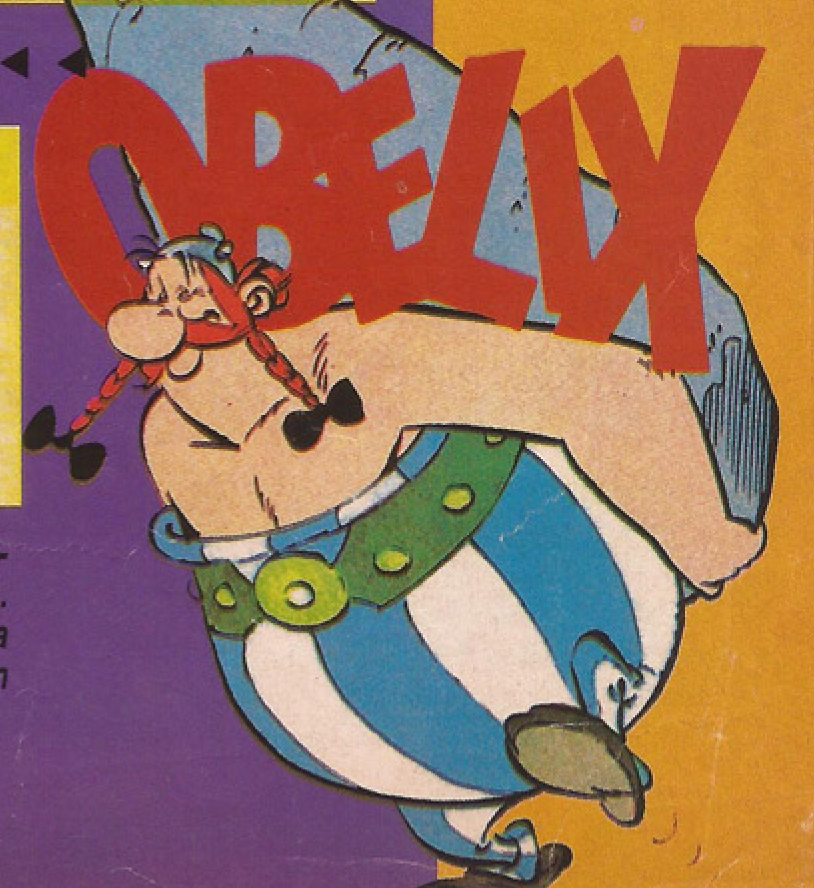
Saltá en el resorte y colocá → para encontrar un pasaje secreto bien arriba, con varios ítems.

ROUND 5-1

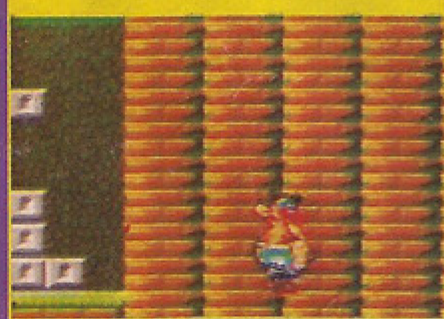


Bajá hasta los subterráneos. En el tercer escalón (el más largo) agachate y deslizate para "pegarte" en la pared. Asterix va a descender por la pared. A la izquierda, hay una sala con una vida.

OBELIX

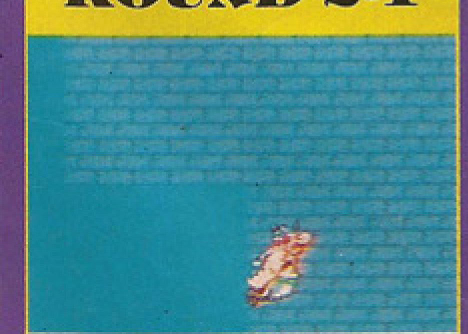


ROUND 1-1



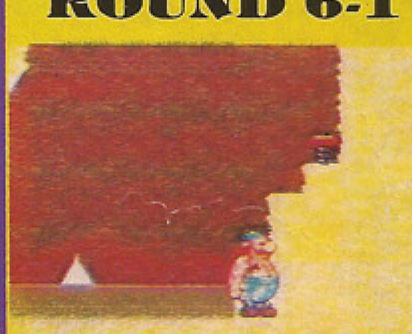
Entrá en el primer pote con el Direccional hacia la izquierda. Obelix entrará en la pared.

ROUND 2-1



Caé al agua y quedate nadando junto a la pared de la derecha. En cuanto consigas pasar hacia el otro lado, surgirá un lindo pote lleno de bonus.

ROUND 6-1



Después de derrotar al romano, no subas los escalones. Continuá hacia adelante para entrar en un atajo más con varios ítems.

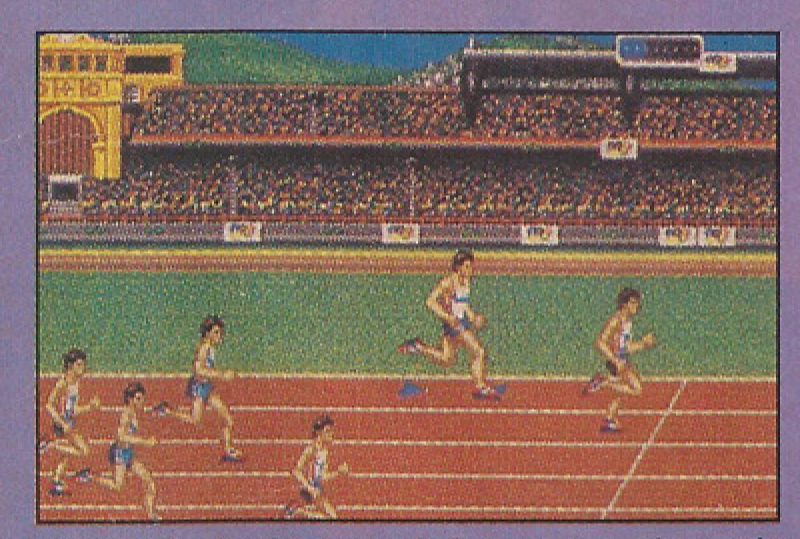
OLYMPIC GOLD

¿Todavía seguís entusiasmado con el espíritu olímpico? ¿Ya estás pensando en Atlanta? Entonces no pierdas tiempo. ¡Con este game, que básicamente es el mismo del Mega Drive, podrás sentir la emoción de estar en Barcelona!

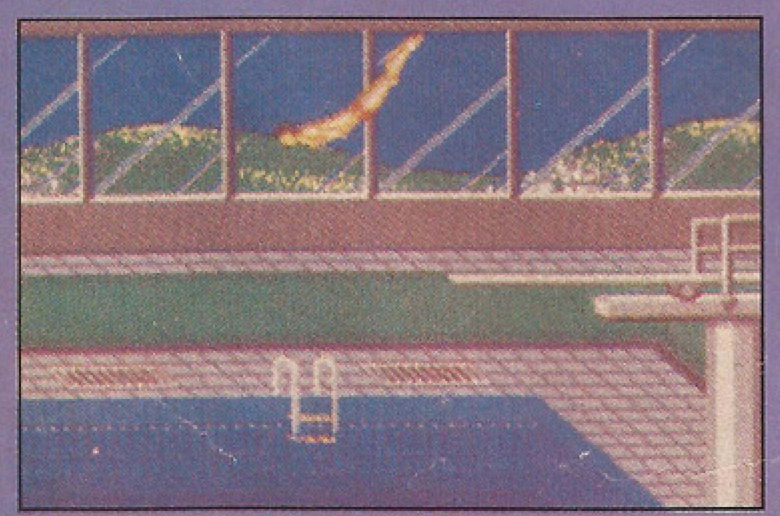
Las modalidades deportivas son siete: 100 metros llanos • 110 metros con obstáculos • Arco y flecha • Lanzamiento del martillo • Salto con garrocha • 200 metros libres • Saltos ornamentales.







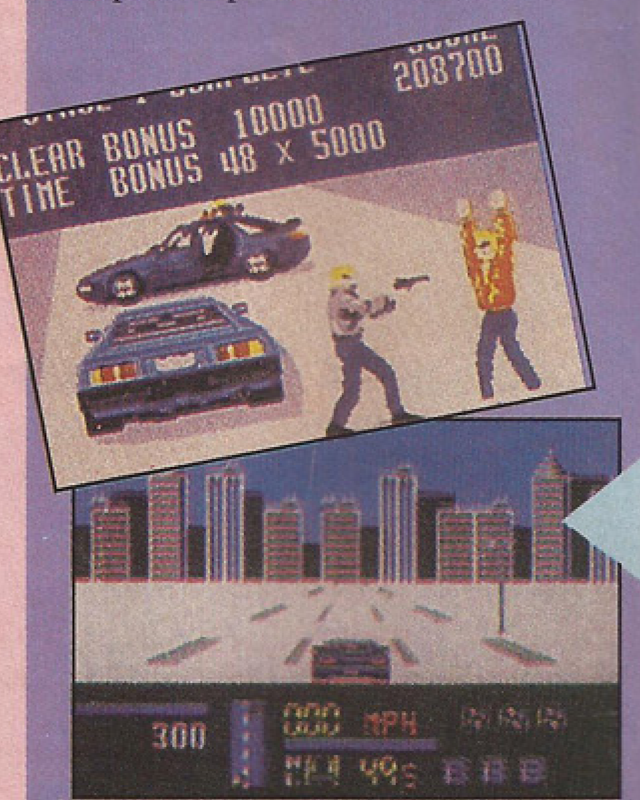
En las pruebas de carrera, lo importante es detonar los botones para ser el más rápido posible. Al nadar, lo importante es mantener el ritmo para no gastar energías de más y no quedarse sin oxígeno.



Prestá atención a los movimientos de la computadora. Así podés descubrir cuál es el mejor modo de ejecutar un salto lindo y perfecto.

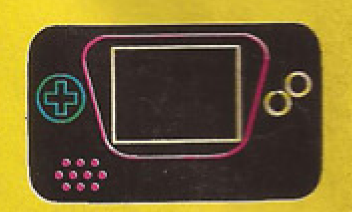
CHASE H.Q.

Terroristas, espías, secuestradores, ladrones... sólo gente buena. Nueva York (¿dónde si no?) fue infestada por criaturas peligrosas e indeseables. Vos y tu amigo Porsche 928S4 tienen una misión: combatir el crimen en la isla de Manhattan. **Chase H.Q.** es una versión un poquito más compleja del gran clásico de los Arcades y mezcla mucha acción con un poquito de estrategia. Su único defecto es ser un poco repetitivo.



Para acabar con los malandrines, chocá los autos enemigos, pero nunca por detrás (para no perder velocidad). Dales de costado. Así no perdés velocidad y conseguís capturar a todos esos tipos.

GAME GEAR





Trucos

SLIDER (SKWEEK)

Passwords - Fase 50 AGAG • Fase 60 AEEI • Fase 70 AGEK • Fase 80 EAAE • Fase 90 ECAG • Fase 99 PCJK.

THE LUCKY DIME CAPER

Vidas infinitas - Después de perder tu última vida, cuando aparece la pantalla de Continue, apretá ↓ y el botón 1 al mismo tiempo. ¡Refácil!

SPACE HARRIER

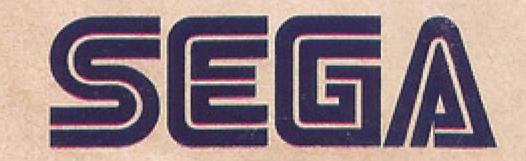
Final del juego - Para destruir al 4º jefe de la fase 12, volá como un cuadrado y dispará siempre. Es el canal para llegar a la fase final del game.

CHAU!

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener...

Super veloz y divertido, Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el mundo entero
llega a la Argentina para tu Master System,
Megadrive o Game Gear.
Sonic tendrá que atravesar unas pantallas increíbles con
una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque
que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿ Creés que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad ?
Sonic es lo más rápido que verás en videojuegos, si es que lo ves.

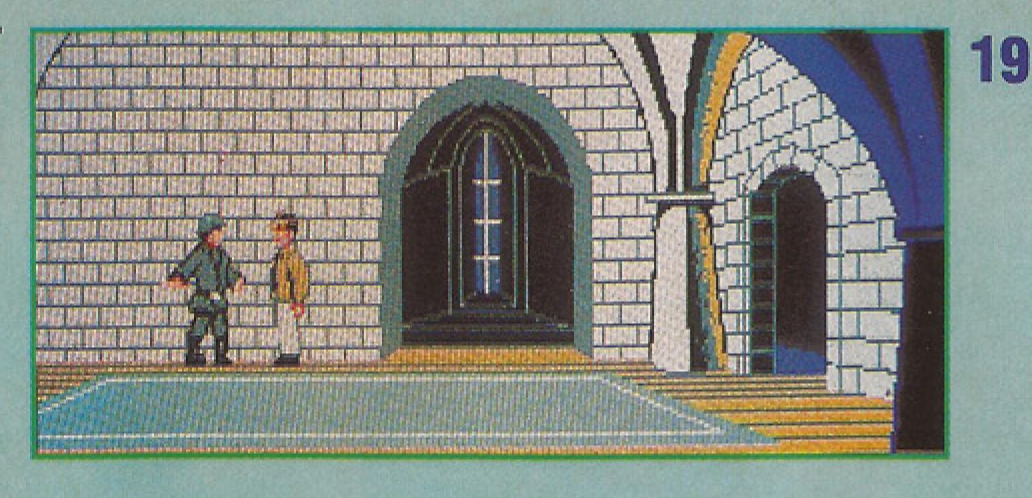




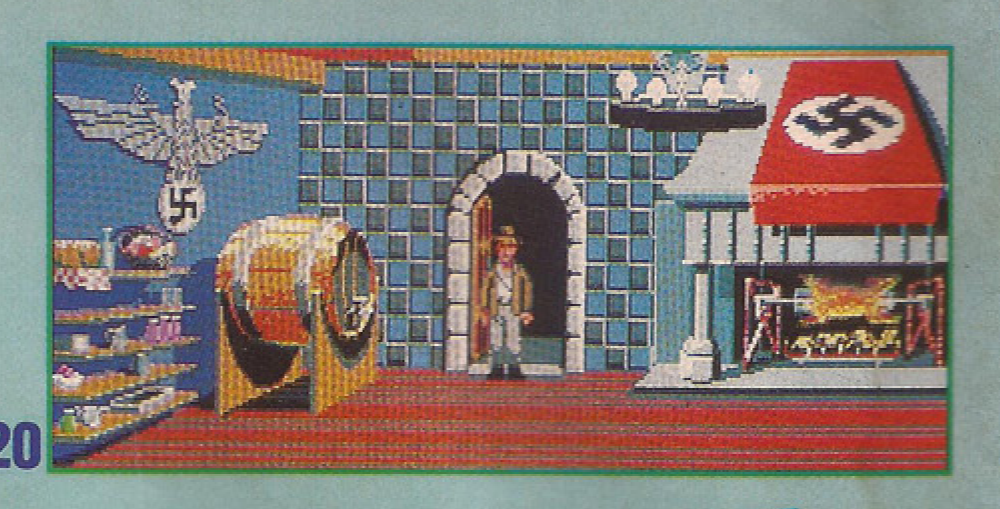
GAMELAND S.A Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94

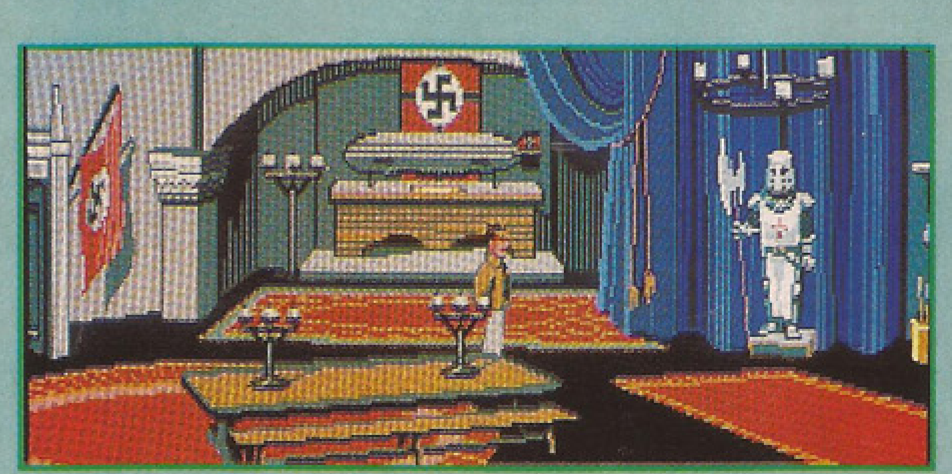




19



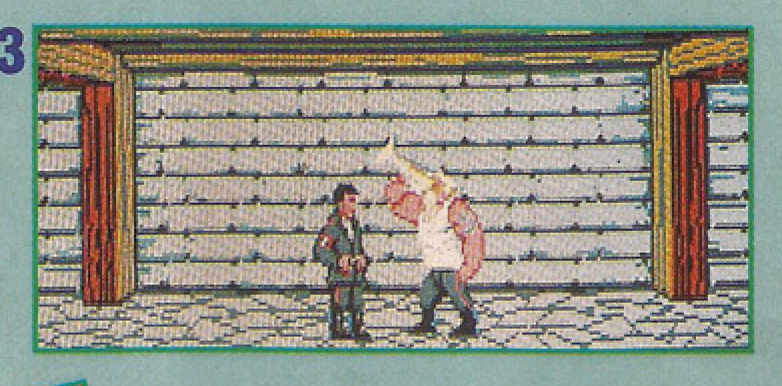
20



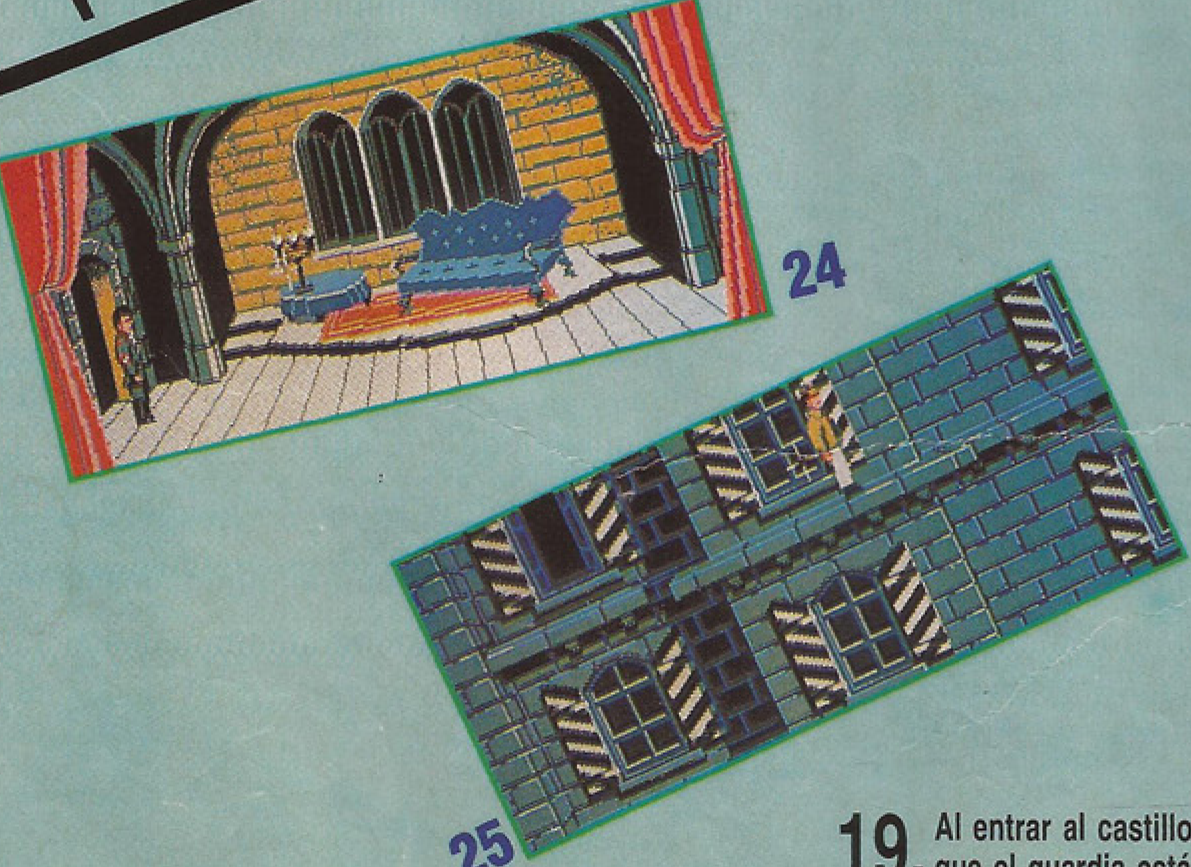
21

22

INDIANA JONES (ULTIMA PARTE)



23



24

25

19. Al entrar al castillo te das cuenta que el guardia está borracho. Tiene una cosa que te interesa: un jarro (stein). Charlá con él y pedile prestado el jarro.

20. En la cocina hay un apetitoso pollo asado que podrá ser útil para ganar tiempo más adelante. Con el jarro del alemán, tomá líquido del barril y apagá el fuego. Agarrá el pollo.

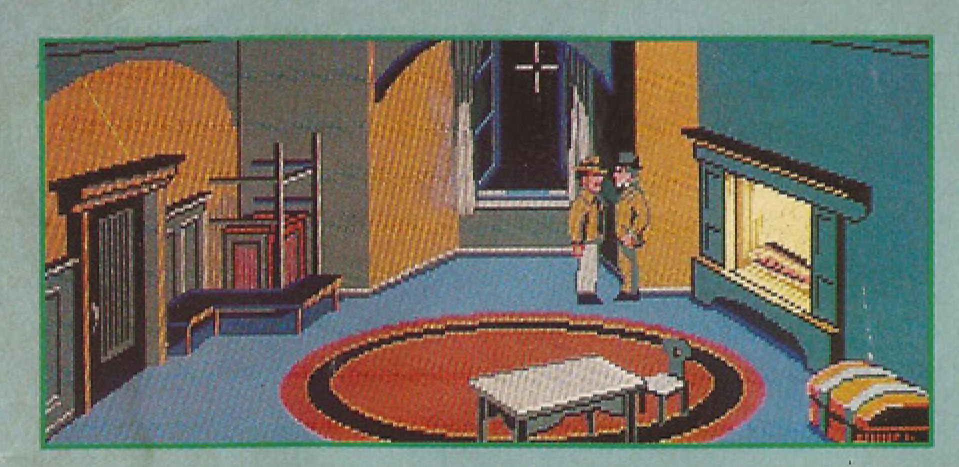
21. Esta sala del castillo, aparentemente, no tiene nada de interesante. Pero el Indiana Jones del juego tiene una capacidad que no tiene el de la película: la de prever el futuro. El sabe que estará preso con su papá en esta sala y comienza a husmear todo lo que hay en ella y que pueda ayudarlo a escapar en el futuro. El brazo de la armadura es lo que busca: dejalo caer y el arma del caballero hará una marca en el piso. Colocá el brazo en su lugar y salí. Esto será de gran importancia en el futuro.

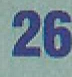
22. Buscando a su padre, Indiana tendrá que pasar por esta sala con un perro muy molesto. Ahí vos sacás ese pollito asado y se lo das al bicho: enseguida se vuelve manso como un corderito. Mientras él come, tomá el trofeo que se ve en la sala y salí rapidito. Enseguida volvé a la cocina, llená el trofeo de cerveza...

23. ...y dale el delicioso líquido al alemán borrachín. Vas a ver qué agradecido se pone.

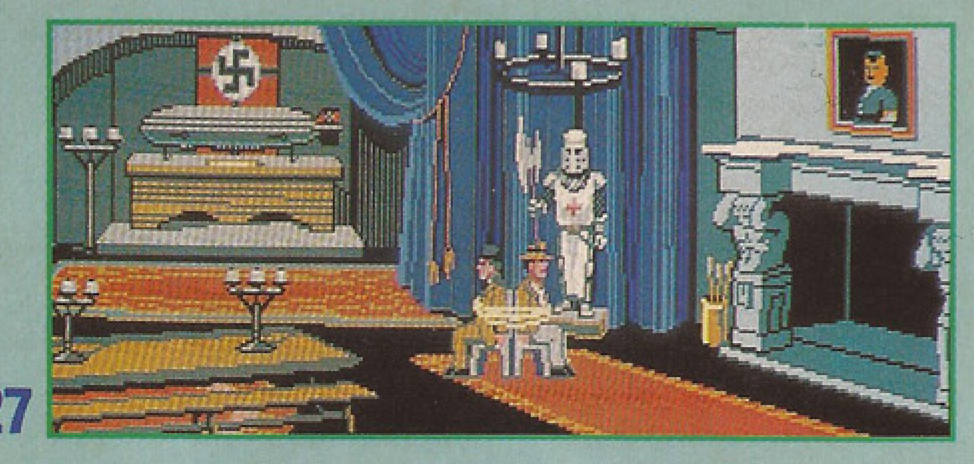
24. ¡Ufa! Todas estas idas y venidas en el castillo sólo fueron para conseguir la llave que abre la celda del padre de Indy, que está en esta sala. ¿Dónde? Un poco más arriba del candelabro.

25. En el ala del castillo donde está el padre de Indy, hay tres puertas. ¿Cuál será la correcta? Fácil: la que tiene cables de alarma. Entrá por cualquiera de las otras puertas y avanzá hasta la ventana, aplicando el viejo truco de escurrirte por la cornisa. La puerta tiene alarma, pero la ventana del cuarto del padre de Indiana, por un descuido de los nazis, está abierta de par en par.

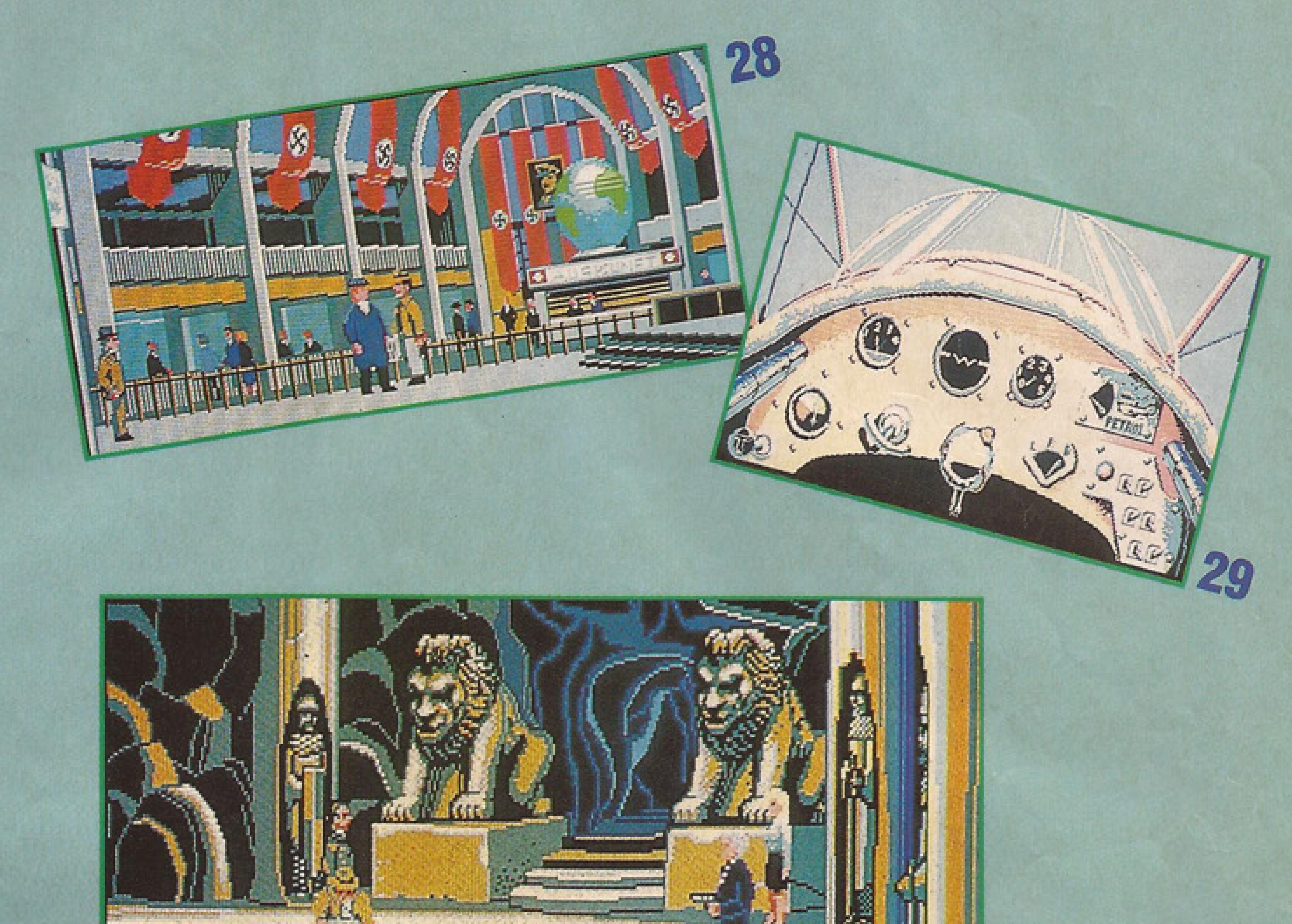




26



27



28

29

30

26. Ahora, padre e hijo están juntos y no saben cómo escapar. ¿Hacer que el viejito camine sobre la cornisa, pase ante los guardias, engañe perros, etc.? Ni soñarlo. La única manera de salir es disparar la alarma, llamar la atención de los guardias y ser capturado.

27. ¿Vieron que Indy adivinó que lo tendrían prisionero en la sala de la armadura? Bueno, entonces ya tenés que haber adivinado el truco: arrastrar la silla hasta la marca en la alfombra, mover la estatua y ¡zap! Las cuerdas quedan cortadas en un abrir y cerrar de ojos. La salida es por la estufa, pero la vas a tener que descubrir vos (¿fácil, no?).

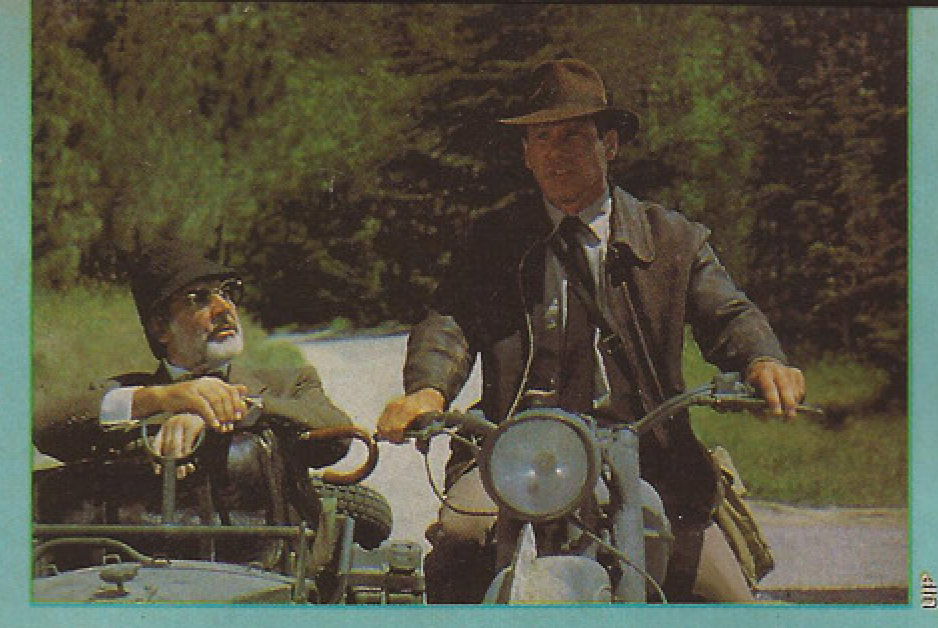
28. Padre e hijo están libres, y ahora es necesario ir a Alejandría para buscar el Santo Grial. En el aeropuerto, tienen dos opciones para viajar. Una de ellas es ir en zeppelin, pero los dos están más pobres que jubilado a fin de mes, y será necesario robarle los pasajes a alguien. Con todo caradurismo, Indy se pone a charlar con el señor de abrigo azul. Cuando el hombre se da vuelta hacia él, los dedos ágiles entran en acción.

29. Si querés ir en el biplano, acordate que tenés un manual de pilotaje que tomaste en la biblioteca de Venecia. Esta opción es la mejor, ya que te librará de muchos líos en el viaje del dirigible. Fijate aquí en la configuración correcta del panel del avión para el despegue. Empujá la palanca de la izquierda tres veces hasta que la aguja vaya hacia el verde. Esperá que el reloj de la presión de aire pase de 300. Consultá también el manual de juego, que es bueno. Después de despegar, vas a tener una pequeña batalla aérea por delante... nada muy comprometedor. El avión cae, y así la familia Jones llega a Alejandría.

30. Los dos aventureros encuentran el Cañón (Canyon) de la Luna Creciente, donde está el templo del Santo Grial. La alegría de los dos no dura mucho, y el padre es baleado. Así, Indy decide aceptar el chantaje de los nazis y va a buscar el Grial.



UIP



31. Antes de llegar allí, nuestro héroe tendrá que pasar por tres pruebas. La primera es sobrevivir al pasaje por las cuchillas (el Soplo de Dios): agachate. La segunda es pisar sólo en las lajas con las letras del nombre de Jeová. La tercera es atravesar el abismo sobre un puente imaginario. Como en la película, tenés que tener fe: pasá corriendo. Si vacilás en medio del camino, adióoooooos...

32. En la Sala del Santo Grial, Indy tiene esa conversación con el guardián y elige la copa que tiene más pinta de haber pertenecido a un humilde carpintero de Galilea. Como en la película, el verdadero cáliz de Jesús es el más sencillo. Tomá agua en él para probar si es el verdadero. Si no es, enseguida lo vas a descubrir.

33. Una vez que hayas conseguido el Grial, podés tomar tres actitudes: no salvar al padre y huir con el cáliz; salvar al padre, pero no salvar a Elsa (que intenta huir con el Grial y termina mal); o salvar a los dos. Vamos a terminar nuestra superestrategia con el final original de la película. Los otros dos finales te los dejamos para que vos mismo los descubras.


31


32

33



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Designed and Scripted by
Ron Gilbert, David Fox, and Noah Falstein

THE END



ARCADES

EXHAUST NOTE

El motor del auto con cambio automático es un V10. El manual es un V12. ¿Viste qué diferencia?

El cambio semiautomático queda en el volante. El botón de la derecha aumenta la marcha, y el de la izquierda la disminuye.

Este Arcade es simplemente fantástico. Es irresistible la emoción de pilotear a 300 km/h. El show comienza por el sonido: ¡un rock pesado y neurótico que entusiasma hasta a los sordos! Los efectos sonoros no se hacen desear: curvas, derrapes, frenadas, choques y mucho más. Y lo mejor: la agitación del fliperama no va a echar a perder tu delirio, porque los decibeles vienen directo del costado de tu cóckpit. ¡Resultado: simulación perfecta!

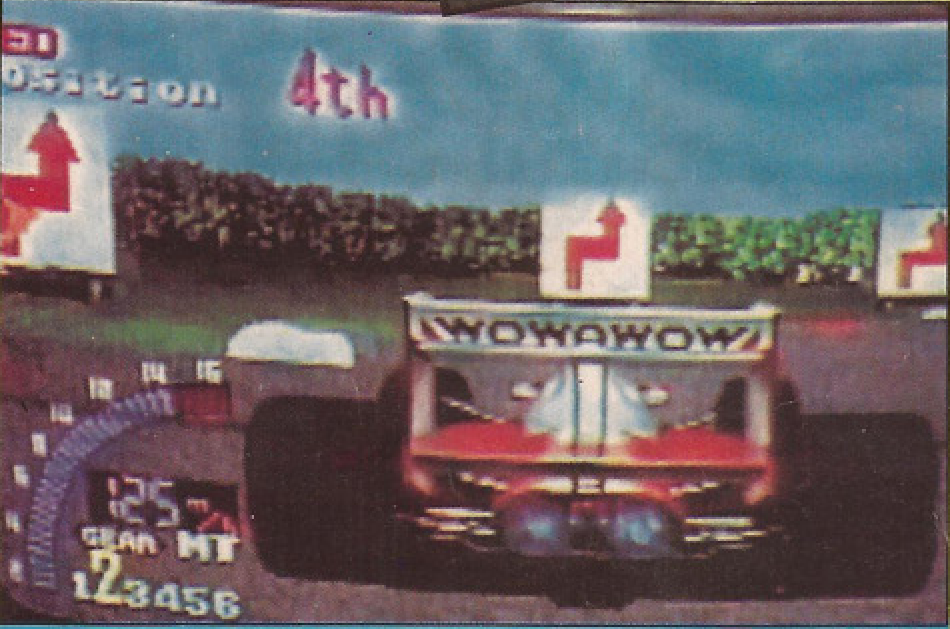
No podés elegir la pista, sólo el cambio (manual o automático). Pero todo va bien. El público está ahí, los guard-rails también. Al jugar F-1 vas a extrañar esas rubias y morenas infartantes que se exhiben en los boxes. Es lo único que falta.

No es nada fácil controlar el volante de tu máquina. Es supersensible, temperamental incluso. Y la seguridad al volante es lo que hace a un buen piloto. ¿Qué tal abrir una champaña? Entonces, apretá el acelerador.

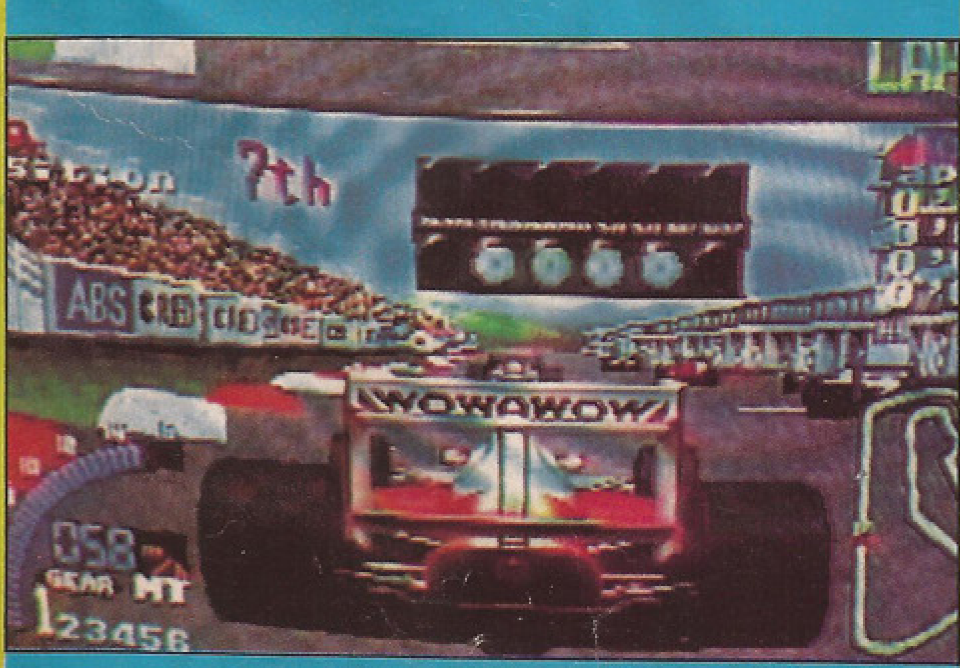




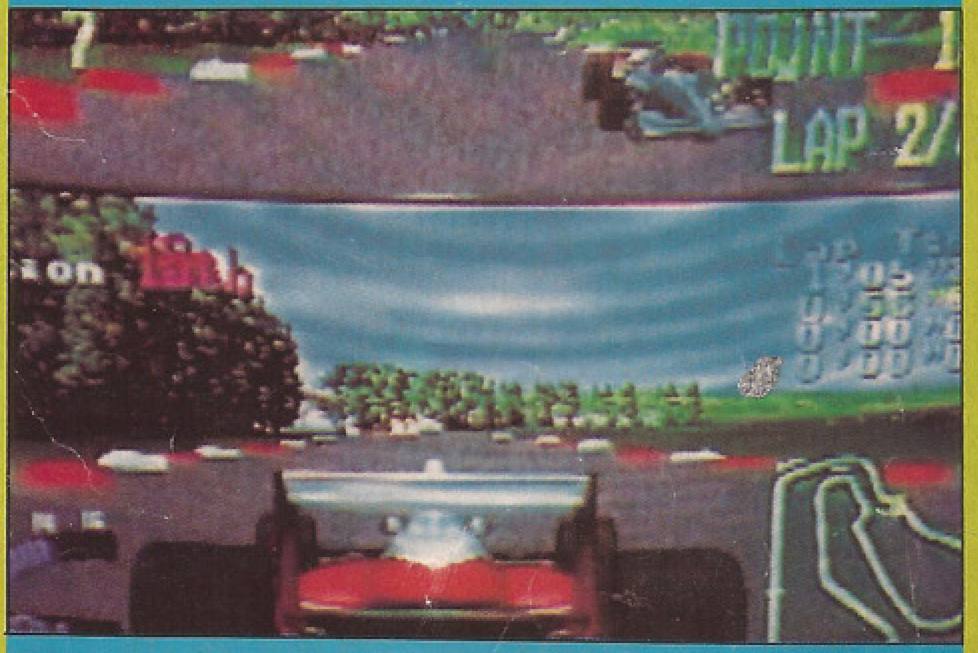
El cambio manual (que en verdad es semiautomático) es muy bueno, pero difícil de controlar al comienzo. Entonces, usá el cambio automático hasta tomarle la mano a la pista.



El secreto para salir bien en este juego es mandarte por la tangente de las curvas para no perder aceleración ni estrellarse. Usá los pianitos y todo lo que tengas a mano.



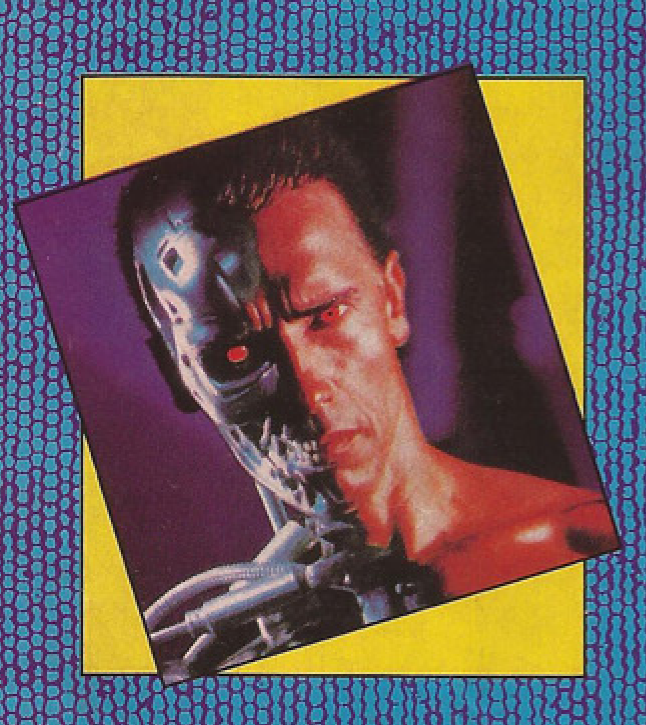
Para pelear por la punta, es necesario largar bien. Mantené la rotación estable y, cuando aparezca la luz verde, meté pata.



En la parte superior de la pantalla, podés controlar lo que ocurre detrás tuyo (retrovisor). Prestá atención para saber cuándo "cerrarle la puerta" a algún adversario indeseable.



Este juego es uno de los predilectos del público. En esta estrategia presentamos trucos para los mayores desafíos y cómo exterminar a los dos grandes jefes.



MISION 1

DESTRUIR AL SKYNET



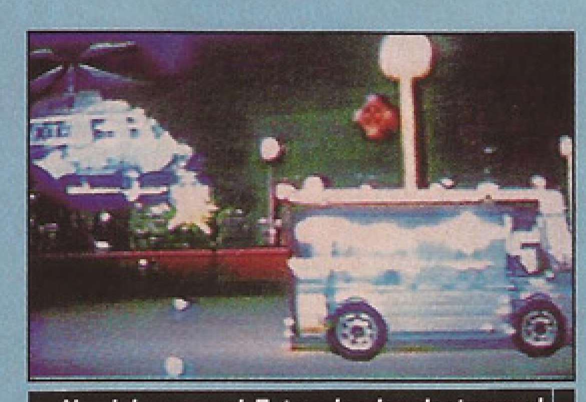
Lo mejor es jugar en pareja. Uno de los jugadores debe concentrarse en agarrar bombas y usarlas contra los blancos más cercanos. El otro se dedica a reventar a los enemigos del fondo.

Contra el Skynet, el secreto es hacer reventar primero uno de los lados de la máquina. Después, concentrar el fuego en el centro.

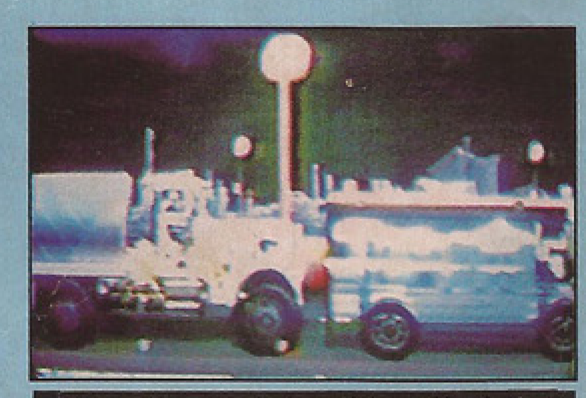
MISION 2

DESTRUIR AL EXTERMINADOR T-1000

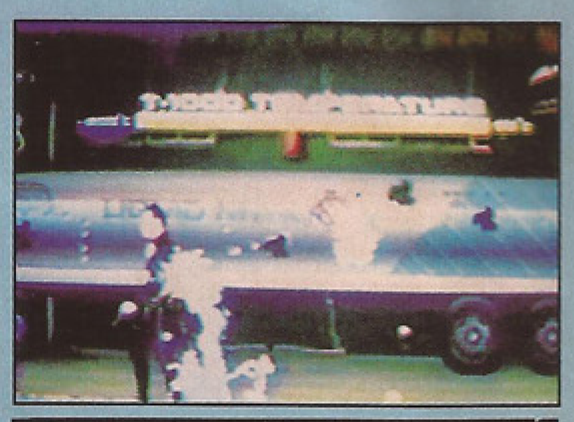




No dejes que el Exterminador destruya el furgón de John Connor. Mientras uno de los jugadores cubre la parte trasera del vehículo, el otro protege su parte de arriba.



Al comienzo de la fase del camión, lo importante es tomar todas las bombas que puedas. Uno de los jugadores debe preocuparse solamente de eso.



Bombardeá el camión abriendo agujeros encima del Exterminador. Así le darás un baño de nitrógeno líquido y quedará congelado. Después de esto, dale un tiro de gracia.



Alejá al Exterminador de John. Uno de los jugadores debe preocuparse por tomar los lanzabombas que aparecen en la pantalla. Cuando el enemigo venga hacia adelante, concentrá el fuego en su cabeza.



El Exterminador reculará cuando vos consigas partirle la cabeza. Con tus tiros, empujalo hacia atrás. Cuando él toque la corriente, surgirá una nueva arma en la pantalla. Tomala y usala para tirar al androide en el pozo de lava ardiente, lo que será su fin.



DHALSIM



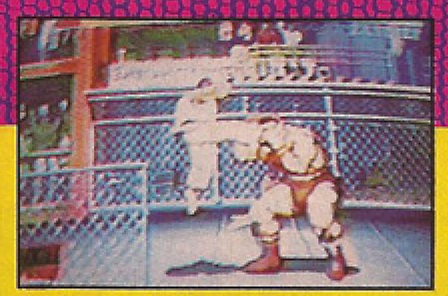
Aplicá dos voladoras, una zancadilla y después fulminalo con un "dragon punch".

CHUN LI



Cuando ella viene cayéndote encima, reaccioná con un puñetazo hacia arriba, "dragon punch" o puntapié alto.

ZANGIEF



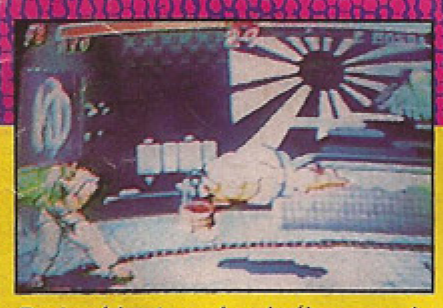
Una buena táctica es quedarse saltando en el mismo lugar y aplicándole puntapiés fuertes.

STREET FIGHTER II

En esta estrategia vas a conocer algunas secuencias de golpes capaces de colocar a tus adversarios knock-out rápidamente. Los golpes pueden ser usados tanto por Ryu como por Ken.

PRESENTACION
Action Games

E. HONDA



Rechazá los torpedos de él con magia. Para debilitarlo, usá la secuencia: patada en el pie, voladora en la cara, y tirada hacia atrás o magia.

GUILE



Cuando esté lejos, usá tu magia. Cuando esté cerca, usá zancadillas.

BLANKA

Usá puñetazos rápidos para rechazar el ataque-voltereta.

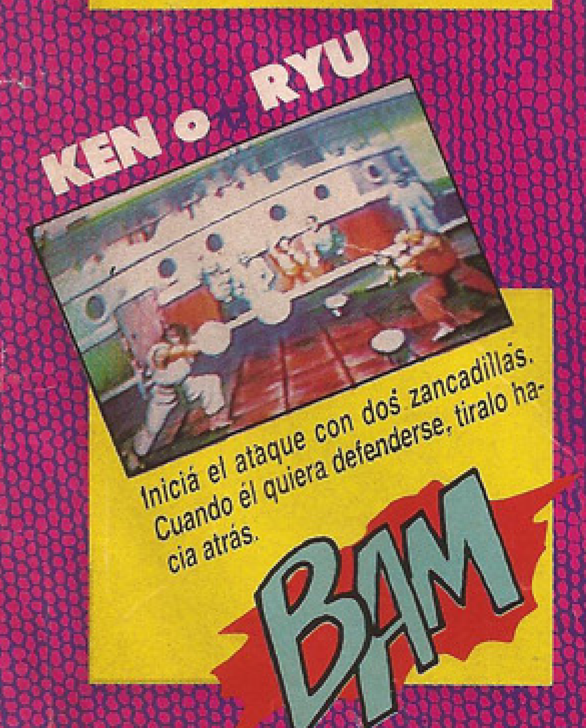
WHAM!!

BALROG



La secuencia más letal para él es la zancadilla, voladora, zancadilla, pie alto y giratoria. Un golpe después de otro, sin dejarlo reaccionar.

KEN o RYU



Iniciá el ataque con dos zancadillas. Cuando él quiera defenderse, tiralo hacia atrás.

BAM

VEGA



Cada vez que él suba en la red y venga hacia vos, usá golpes altos para defenderte, con voladoras, giratorias, puñetazo hacia arriba o "dragon punch".

SAGAT



Aplicá la secuencia de voladora y zancadilla cuando esté agachado, tirando magia. Para cerrar, tiralo para atrás, reculando inmediatamente.

M. BISON



Un buen truco para usar contra él es quedarse en un ángulo de la pantalla, dando voladoras siempre que llegue cerca. Cuando Bison usa su ataque de fuego, rechazalo con magia.

CARTAS

Les escribo para darles algunas ayudas en los juegos.

PIPE DREAM:
Nivel 5: HaHa
Nivel 9: Grin
Nivel 13: Reap
Nivel 17: Seed
Nivel: 21: Grow
Nivel: 25 Tall
Nivel: 29: Yali
OUT OF THIS WORLD:
Para pasar de nivel éstos son los códigos:
LDKD - HTDC - CLLD - LBKG - XDDJ -
FXLC - KLFB - TTCT - DDRX - JCGB
XJRT - HBHK - BRTD - TFBB - TXHF -
CKJL - LFCK

En la revista Nº 4 Juan Alberto Gujis preguntaba como pasar la parte del conductor ebrio del POLICE QUEST. Ahí va la solución.
Salir del patrullero y teclear "READ PLATES", "RADIO", "SMELL" (donde está el borracho), "ASK FOR LICENCE", "WALK", "ADMINISTER TEST", "HANDCUFF MAN". Nos va a preguntar si no le podemos poner las esposas de adelante. Teclear "NO", "READ RIGHTS", "WALK", "OPEN DOOR", "CLOSE DOOR". En la cárcel poner el arma en el casillero y tocar el timbre. Decirle al que atiende "BOOK HIM", "DUI", "REMOVE HANDCUFFS". Salí y seguí protegiendo la ley y el orden.
Mis datos son: Daniel Yañez
Mitre 5963 - Caseros (1678)
Tel. 751-3170

Action Games:
Sabíamos que algún gamemaníaco tenía la solución que necesitaba Juan Alberto Gujis. La respuesta no se hizo esperar y llegó. Esperamos que muchas dudas que tengan los lectores sean resueltas de esta forma. Muchas gracias Daniel por ayudar a un gamemaníaco que hoy, seguramente, es tu amigo.

Me dirijo ustedes para felicitarlos por su revista, también les voy a hacer sugerencias:
¿No podrían poner al menos algunas páginas sobre programas de PC? Cuando compré el Nº 1 tenía una carilla de publicidad y ahora compré el Nº 4 y me encontré con 14 páginas y media repletas de publicidad. ¿Es tan necesario poner tanta publicidad?
Acá van algunos trucos para PC:
Prince of Persia: al cargarlo con Prince dejá un espacio y pone Megahit, te va a cargar el juego normalmente, pero cuando estés en pantalla de juego te dará los siguientes beneficios:
Presionando control (L) al mismo tiempo pasás de pantalla.
Presionando control (W) al mismo tiempo podés planear.
Presionando control (T) al mismo tiempo te ganás vidas.
Presionando control (i) al mismo tiempo das vuelta la pantalla.
Presionando control (B) al mismo tiempo apagás las antorchas.
Si apretás el signo + (más) te va a dar más minutos y si apretás el signo - (menos) te va a dar menos minutos.
Y por último con la tecla (K) podés matar a los guardias, (incluso al Vizir).
Test Drive II: Te conviene elegir el auto Porsche, va algunos kilómetros por hora menos que la Ferrari pero tiene una aceleración excelente.
Si algún chico/a quiere intercambiar juegos o programas lo puede hacer conmigo. También vendo programas y juegos.
Bueno, me despido deseándoles mucho éxito con esta revista.

Pablo M. Fernández
Arcos 1543 2º (1426) Capital

Action Games:
Querido Pablo: la publicidad es necesaria para que un medio de comunicación serio y honesto exista. Pero también te aclaramos que no solamente hay más páginas de publicidad sino que la cantidad de páginas de la revista también fue aumentando. Si la seguís desde el Nº1 lo habrás notado.
Action Games no publica programas de PC, sólo publica juegos.
Muchas gracias por los trucos y por escribirnos.

Tengo el agrado de dirigirme a ustedes para felicitarlos por la revista, el material gráfico es muy bueno y las estrategias me copan, la verdad estábamos esperando una revista de esta calidad.
Quería hacerles una consulta, tengo una "Master System II" y mi problema es para conseguir los cartuchos. Desearía me manden información de dónde conseguirlos.
Espero recibir su información, desde ya muchas gracias y sigan así que van muy bien.
Un abrazo

Gustavo Pasotti

Action Games:
En Action Games hay una publicidad en donde aparecen todos los distribuidores de SEGA. En esos comercios vas a encontrar los cartuchos que buscás. De ahora en más, cualquier duda que tengas sobre SEGA podés llamar a su distribuidor en Argentina: Gameland, Tel: 325-7093/4.



Ante todo quiero felicitarlos por la revista, pero tengo dos críticas. Primero, la cantidad de páginas, tendría que tener más hojas o publicarse quincenalmente. Segundo y último, las publicidades de las imitaciones argentinas del Nintendo y del Famicom que la verdad son cualquier cosa. Me encanta el formato y la redacción. Mi hermano (11 años) y yo (13 años) tenemos el Gamegear, el Gameboy, el Master System, el Nintendo, el Génesis y el Super Nintendo, tengo toda la colección de las revistas Nintendo Power, Electronic Gaming Monthly y Video Games & Computer Entertainment. Tengo el Street Fighter II para Super NES y realmente es lo mejor que hay disponible para 16 bits la coloración, la animación y las voces digitalizadas son espectaculares. Me encantaría que publiquen la carta. También les mando algunos trucos.

GENESIS (MEGADRIVE)
GOLDEN AXE, para elegir la fase andá a la selección de guerrero y pulsá diagonal abajo/izquierda, el botón B y start. Luego aparecerá en la parte superior un numerito que indica el nivel, mové el control pad y elegí uno.

AFTER BURNER 2, para elegir el nivel, cuando diga Start/Options pulsá los botones A, B y C a la vez y luego start.

CASTLE OF ILLUSION, para elegir el nivel pulsá los tres botones a la vez y start.

SONIC, para elegir la zona en donde jugar, cuando salga Sonic moviendo el dedo presioná "ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y teniendo apretado el boton A presionar START".

GAME GEAR
SHINOBI, para acceder a la prueba de sonido, en la pantalla de presentación apretá a la vez arriba, botón 1, botón 2 y start.

WONDER BOY, para elegir el nivel donde jugar, en la pantalla de presentación pulsá abajo y start a la vez.

TRUCOS
NINTENDO
BUBBLE DOBBLE, para jugar en cualquier nivel introducí el password "DDFFI".
RAD RACER, para elegir la pista que quieras sólo tenés que elegir el auto y luego observar el marcador de velocidad en el demo. Si pulsás el botón B el marcador subirá de a dos rayitas y cada doble porción significará un nivel más. Cuando hayas elegido uno, presioná la diagonal arriba, derecha y start simultáneamente.

MICKEY MOUSECAPADE, para elegir el nivel, en la pantalla de presentación hacé:
Para el nivel del barco pirata: Arriba, select, A, B y start simultáneamente.
Para el nivel del castillo: Abajo, select, A, B y start simultáneamente.
Para el nivel del mar: Derecha, select, A, B y start simultáneamente.
Para el nivel del bosque: Izquierda, select, A, B y start simultáneamente.

METROID, para jugar en el nivel final del juego, escribí el password "999999 999999 KKKKKK KKKKKK".

THE GOONIES, para jugar en la pantalla final, escribí el password "Y'''' 'U'S''3''CR"

ADVENTURE ISLAND 2, para elegir el nivel pulsá DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, A, B, A, B.

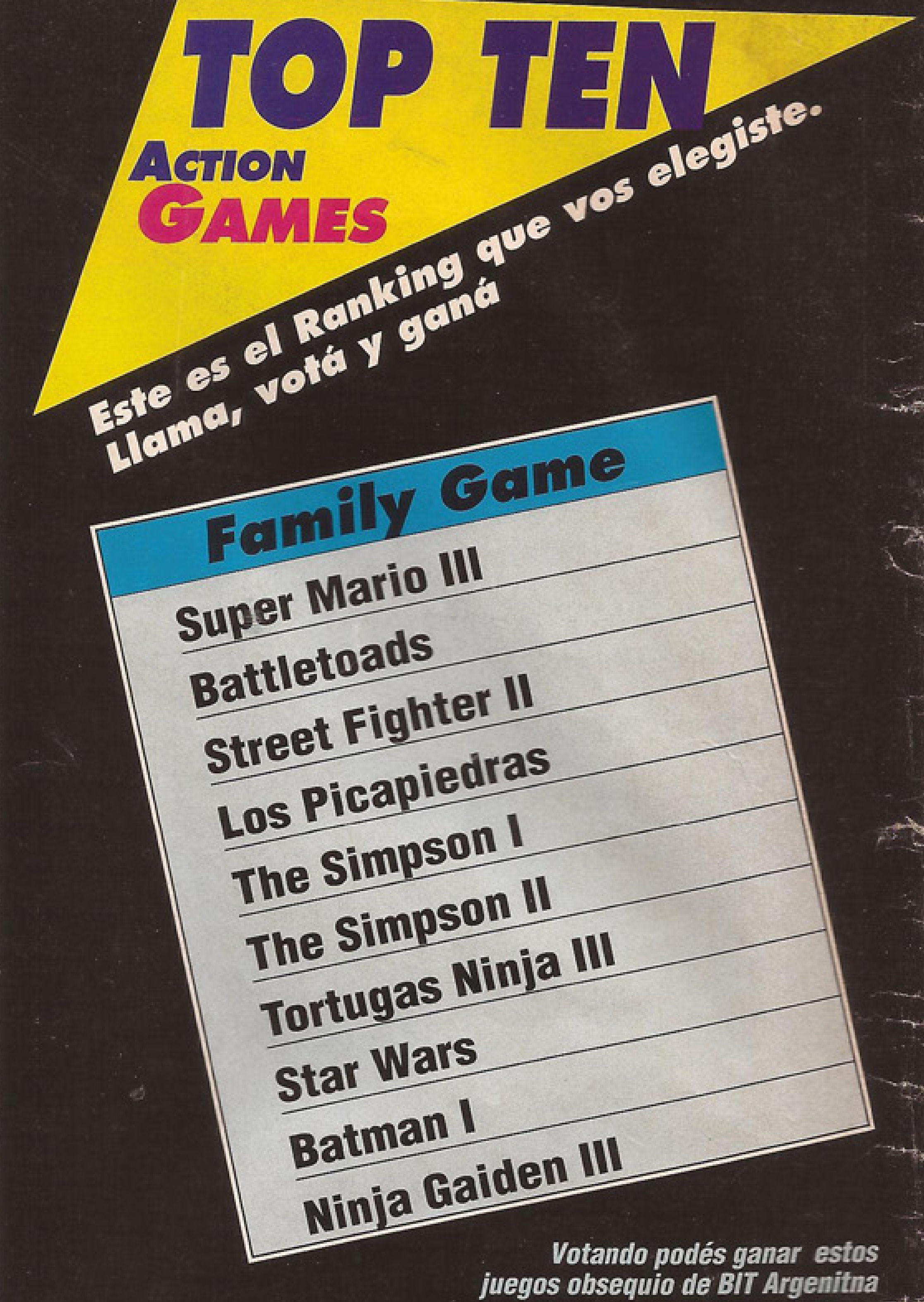
SUPER NINTENDO
SUPER GHOULS'N GHOSTS, para elegir el nivel que vos quieras en la pantalla de presentación usá el "OPTION MODE" y salí sin hacer modificaciones, con el control 2 presioná L button y start a la vez. Después con el control 1 presioná start.

STREET FIGHTER 2, para jugar en el modo "CHAMPION EDITION", cuando dice Capcom en la presentación presioná abajo, R button, arriba, R button, Y, B, X, A. De esta manera podrán jugar dos personas con el mismo luchador, por ejemplo, Chun Li Vs. Chun Li.

F-ZERO, si terminás cualquier nivel (Knight, Queen, King) en expert aparecerá la categoría "MASTER".

Patricio Parachú

Action Games:
Te re-agradecemos tus trucos y te felicitamos por tener todas esas máquinas (las vimos en las fotos que mandaste). También te respondemos tus dos críticas. Respecto a la cantidad de páginas te decimos que la fuimos aumentando: el Nº1 tenía 48; el Nº2, 56; el Nº3, 4 y 5, 72, y el Nº6, 88. Con referencia a la publicidad de las imitaciones argentinas del Nintendo y Famicon (según vos) te decimos que es un fenómeno que no sólo sucede en Argentina. Por otra parte, esta revista, representa todo el universo de máquinas que hay en nuestro mercado. Y las consolas a las que vos te referís son una innegable realidad del mismo. Seguí escribiéndonos para mandar trucos y críticas. Las dos nos hacen muy bien.



Votando podés ganar estos juegos obsequio de BIT Argenitna

Ninja I	Super Mario Bros	Ju Ju Legend
1942	Sky Kid	World Cup Soccer
Road Fighter	Final Mission	Bug's Bunny
Golf	Predator	Attack of the killer tomatoes
Tennis	Adventure Island II	High Speed
Macross	Simpson I	Super off Road
Wrecking Crew	Los Picapiedras	

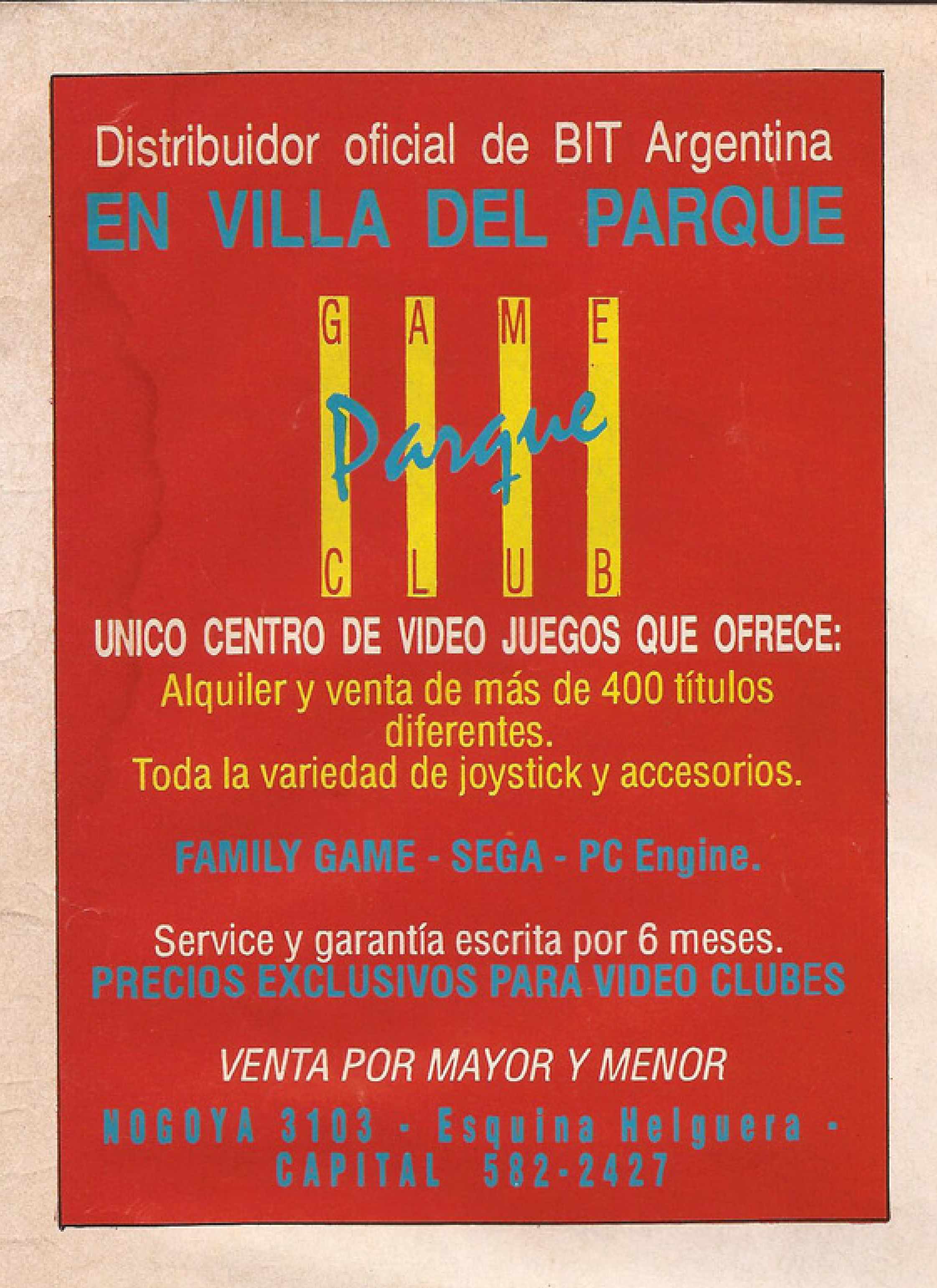


951-6239
Llamá de lunes a viernes de 17 a 18 hs. y votá por tu juego predilecto.

El sorteo de los obsequios se realizará con los llamados recibidos hasta el día viernes 13 de octubre. Los llamados posteriores a esta fecha formarán parte de la próxima edición de este ranking

Matías C. Arévalo - Florida
Luis Hernandez - Gral. Alvarado
Ignacio Catrón - Munro
Javier Frisán - Avellaneda
Francisco Aguirre - F. Solano
Carlos Valle - Capital
Javier Fernandez de Nevares - Cap.
José Luis Inchauspe - Capital
Diego M. Acosta - Isidro Casanova
Maximiliano Vega - Quilmes
Facundo Delgado - Capital
Diego Vidal - San Isidro
Mario A. García - Rafael Castillo
Lucas E. Fernandez - Castelar
Federico Alvarez - Capital
Ariel Sanchez - Lanús
María C. Nápoli - V. Ballester
Cristian Vazquez - Florencio Varela
Mario M. Gomez Calvi - Capital
Maximiliano Marcovich - Capital

Action Games Agradece a BIT Argentina por la colaboración prestada para la realización de este evento.


Distribuidor oficial de BIT Argentina
EN VILLA DEL PARQUE
GAME
Parque
CLUB
UNICO CENTRO DE VIDEO JUEGOS QUE OFRECE:
Alquiler y venta de más de 400 títulos diferentes.
Toda la variedad de joystick y accesorios.
FAMILY GAME - SEGA - PC Engine.
Service y garantía escrita por 6 meses.
PRECIOS EXCLUSIVOS PARA VIDEO CLUBES
VENTA POR MAYOR Y MENOR
NOGOYA 3103 - Esquina Helguera - CAPITAL 582-2427

TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el Ranking que vos elegiste.
Llama, votá y ganá

Nintendo

1. Super Mario III
2. Battletoads
3. The Simpson I
4. The Simpson II
5. Tortugas Ninja III
6. Top Gun II
7. Adventure Island II
8. Los Picapiedras
9. Batman I
10. La Sirenita

llamá y concursá por
Una consola Nintendo
Obsequio de Space Station.

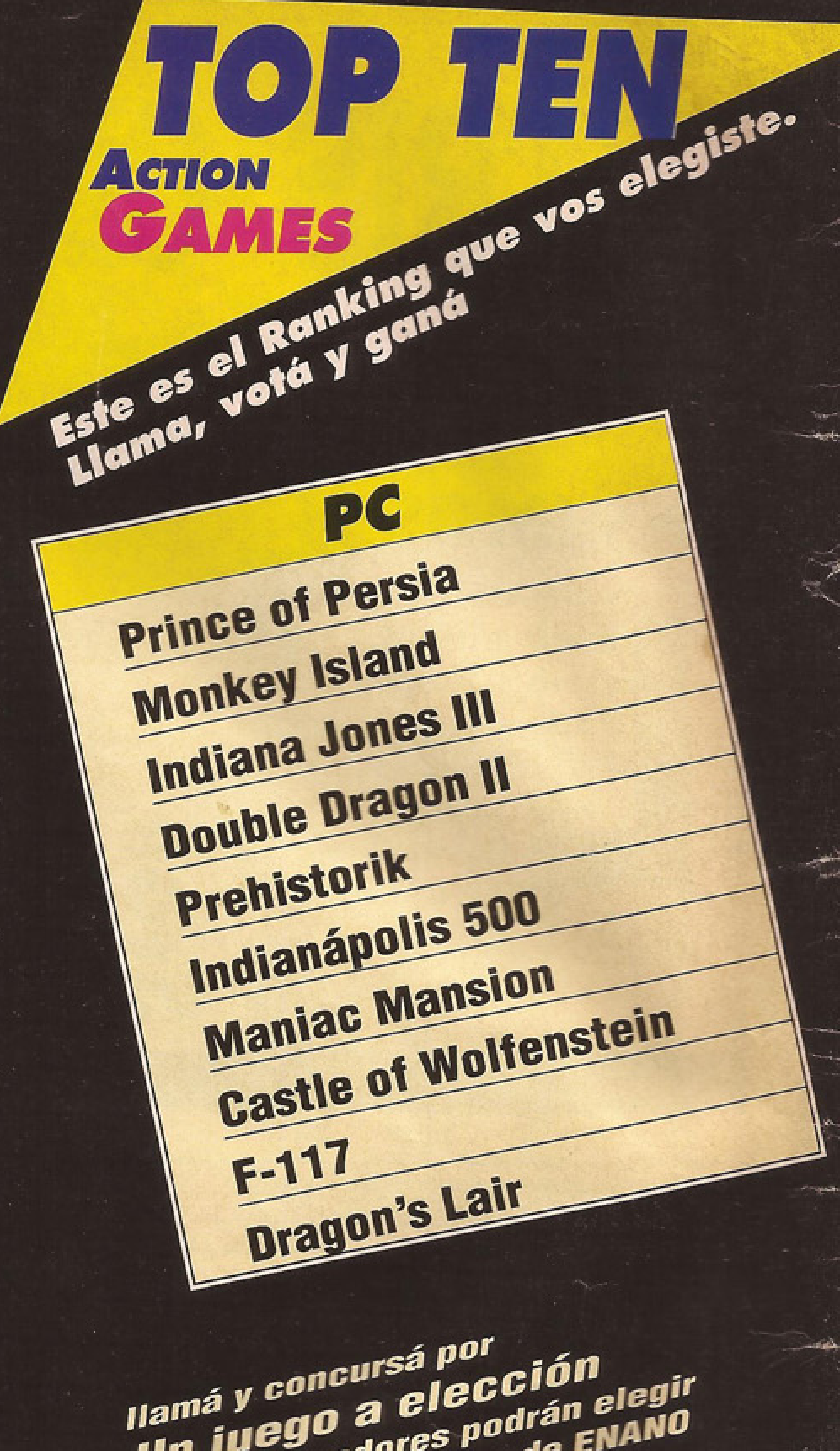
WINNER DE OCTUBRE

951-6239
Llamá de lunes a viernes de 17 a 18 hs. y votá por tu juego predilecto.

El sorteo de los obsequios se realizará con los llamados recibidos hasta el día viernes 13 de octubre. Los llamados posteriores a esta fecha formarán parte de la próxima edición de este ranking

Francisco Santagada
de Capital

Action Games Agradece a Space Station por la colaboración prestada para la realización de este evento.



WINNERS DE OCTUBRE

951-6239
Llamá de lunes a viernes de 17 a 18 hs. y votá por tu juego predilecto.

El sorteo de los obsequios se realizará con los llamados recibidos hasta el día viernes 13 de octubre. Los llamados posteriores a esta fecha formarán parte de la próxima edición de este ranking

Fernando Pietta - L. de Zamora
Jorge Amar - San Isidro
Nicolás Boutet - Ciudad Evita
Matías D. Urso - Capital
Andrés Llovera - San Justo
Sebastián Boggián - San Justo
Emanuel Ayciriex - Capital
Julián Casak - Capital
Damián Raccini - Capital
Fernando Loparro - San Justo
Nahuel Frani - R. de Escalada
Jorge Carlovich - Capital
Diego J. Marino - Banfield
Andrés Grippo - Longchamps
Alejandro Estevez - Capital
Maria Sol Angelinetti - Capital
Julio César Campagnolli - Pilar
Pablo San Giorgio - Martínez
David Flaks - Capital
Jorge A. Martínez - Capital

Action Games Agradece a Enano Soft por la colaboración prestada para la realización de este evento.

Toda la Aventura de la SUPER BITGAME®



YON LUKAS Productions

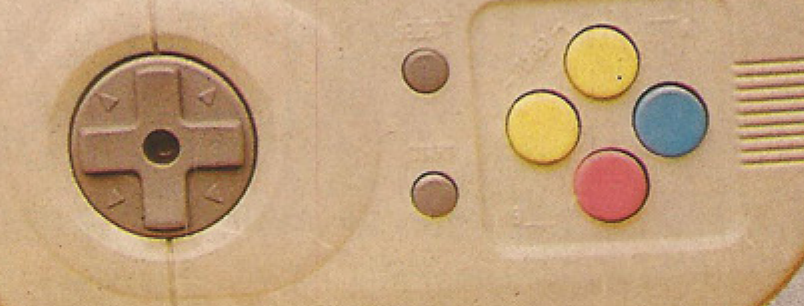
- La más sólida y sofisticada máquina de video juegos.
- Conector de cartridges con cortina protectora y botón expulsor, doble entrada de joysticks y accesorios.
- 2 Joysticks de robusto diseño con SELECT, START e inclusive, SALIDA PARA AURICULARES.

VIQ-502

POWER EJECT RESET



Micro Genius

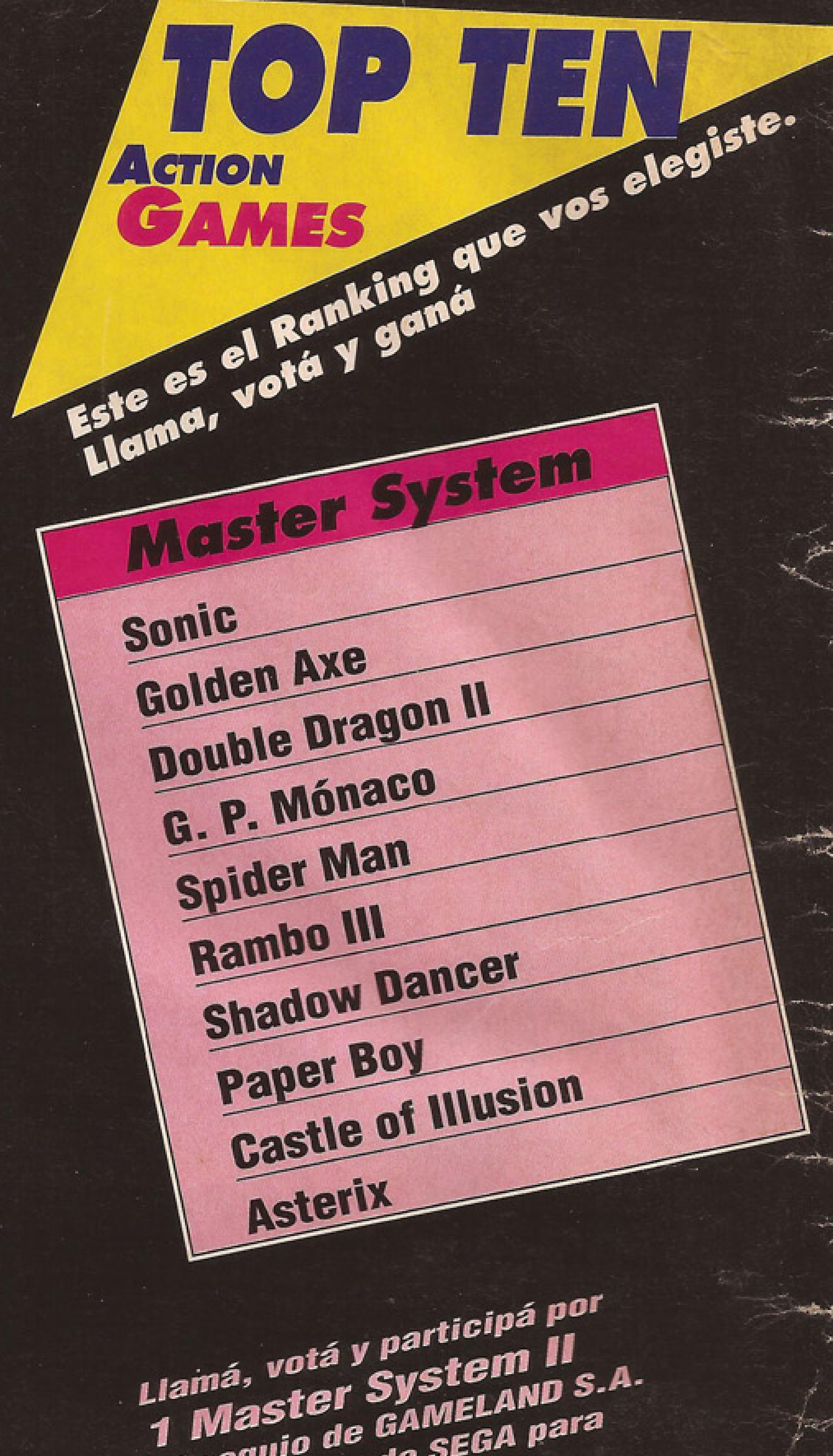


Genius

Es un modelo exclusivo de
BIT ARGENTINA.

BIT ARGENTINA

SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080



Llamá, votá y participá por **1 Master System II** obsequio de GAMELAND S.A. Distribuidor de SEGA para Argentina

WINNER DE OCTUBRE

951-6239
Llamá de lunes a viernes de 17 a 18 hs. y votá por tu juego predilecto.

El sorteo de los obsequios se realizará con los llamados recibidos hasta el día viernes 13 de octubre. Los llamados posteriores a esta fecha formarán parte de la próxima edición de este ranking

Adrián Pablo Szwarc
de Capital

ACTION GAMES Agradece a Gameland S.A. por la colaboración prestada para la realización de este evento.

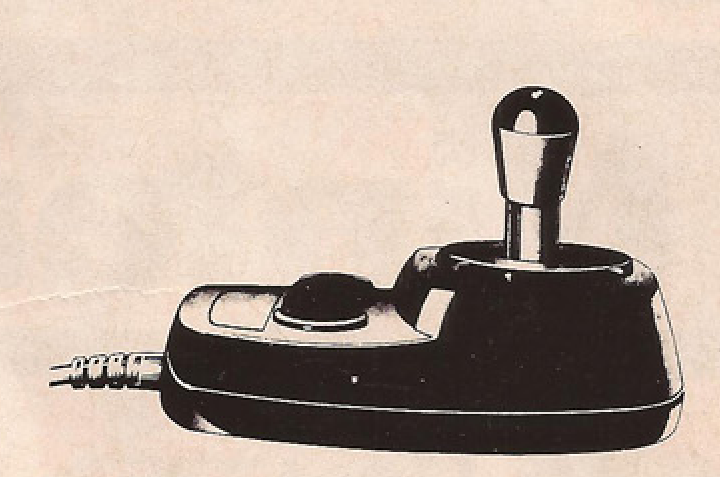
LLEGO!!!

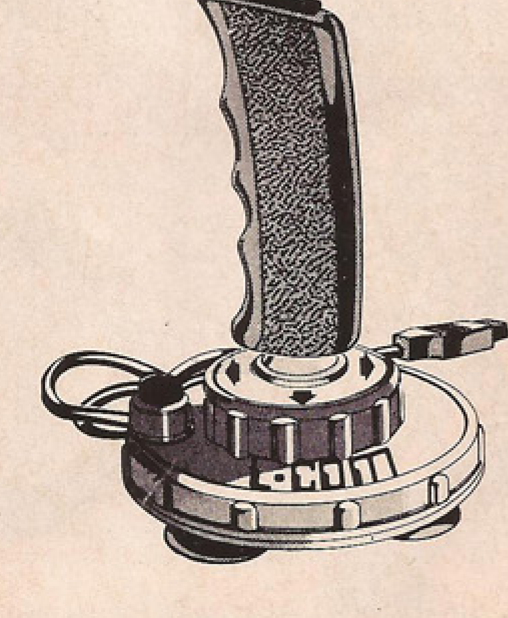
EL JOYSTICK A PALANCA DE ALTA PERFORMANCE

PARA SU  **FAMILY GAME**

...Y TAMBIEN NUESTRA LINEA DE ATARI

Modelo **WINNER**
2 Disparadores





Mod. **STANDART**
2 Disparadores

Mod. **STEEL 1** (3 Disparadores)
Mod. **STEEL 2** (3 Disparadores con Disparo aut.)

FABRICADO EN ARGENTINA POR



L-COM

Sgto. CABRAL 202 AVELLANEDA Bs. As. ARGENTINA - Tel. 208-2740

market place

Departamento de publicidad 951-6239 / Fax 952-3834

market place

MARCONI HOGAR

Distribuidor de SEGA y ELECTROLAB

CONSOLAS * JOYSTICKS * PISTOLAS LASER
CARTUCHOS * AMETRALLADORAS
* ADAPTADORES PARA NINTENDO *

TODOS LOS TITULOS
Venta y Alquiler

Los mejores precios de contado y financiación

FAMILY GAME — *MASTER SYSTEM II*
ENDING MAN — *GAMATE*

Proximamente JOYSTICK INALAMBRICO

MARCONI 643 - AVELLANEDA - TEL.: 201-3942



SI TU EQUIPO NO FUNCIONA
Y LA GARANTIA YA VENCIO
TECH WAY
TIENE LA SOLUCION...

Porque te ofrece:

- ✔ Servicio técnico especializado de consolas Family de todas las marcas y modelos.
- ✔ Reparación integral de PC compatibles y Commodore.
- ✔ Los mejores títulos en cartuchos de Family Game.
- ✔ Accesorios e insumos de PC.
- ✔ Ensamblado de todo tipo de configuraciones de PC.
- ✔ Sobre todo: LA MEJOR GARANTIA

DISTRIBUIDOR DE ELECTROLAB FAMILY GAME
Atención especial al gremio y a Video Clubes

TECHWAY - Callao 591 - Capital
☎ 49-7576 - L. a V. 10 a 20 hs. - Sab: 10 a 13 hs.

FAMILY GAME

DISTRIBUIDOR DE:



EL MEJOR REGALO PARA LOS CHICOS AL MEJOR PRECIO

MAS DE 500 TITULOS EN CARTUCHOS
TODOS LOS ACCESORIOS

Para 8 Bits, también:
GAMATE y SUPERVISION
SEGA (16 Bits)
Gran variedad de cartuchos

LIBERTAD 482 - TEL: 35-5279 **AUDIO PREMIER**

market place

Juguetería

MIKIS

FAMILY GAME

ELECTROLAB

Distribuidor

NINTENDO

MICRO GENIUS

Presentando este aviso 5% de descuento

AV. SAN MARTIN 2697 - CASEROS (Pcia. Bs. As.) Tel.: 750-1897

EN GAMES Y CARTUCHOS TENEMOS LA MAS AMPLIA VARIEDAD Y EL MEJOR PRECIO



Entre Ríos 1067, Capital, Tel 23-6792 - Riobamba 464, Capital, Tel 953-7368 - San Juan 1888, Capital, 26-1830

Departamento de publicidad 951-6239 / Fax 952-3834

market place

TOMA EL CONTROL DE TU DIVERSION AL COMANDO DE CONY FAMILY Y LA LINEA MAS COMPLETA DE VIDEO GAMES QUE GANARON LOS HOGARES DE EUROPA Y EE.UU.



DISPONIBLES EN TODOS LOS COMERCIOS DEL RAMO (CASAS DE COMPUTACION, ART. P/HOGAR, VIDEO CLUBES)

Reparamos todo tipo de Family Game

DISTRIBUYE Y GARANTIZA:

CIA. ELECTRONICA UNIVERSAL S.R.L.

DORREGO 3322 MARTINEZ (1640)
TE: 792-1545/ 763-5995

VIDEO CLUB

ExpoVideo

LANUS

Ventas por Mayor y Menor

FAMILY GAME NTD
y la más amplia línea de cartuchos

VC
INT

, Lynch 3 - Lanús Este - Te -3085

Programas PC

JUEGOS + JUEGOS

Todas las Novedades de
EE.UU., INGLATERRA, ESPAÑA

Más de 800 títulos
a sólo $ 2,50 c/u
con diskette incluído

ENTREGAMOS EN EL ACTO

No hay que esperar!!!

También Programas Comerciales, Técnicos, Educativos, a **$2,50**

TENEMOS DE TODO EN PC

PC-AT 286 .... $ 410,-
PC-AT 386 .... $615,-

OFERTA ESPECIAL
PC-XT (Ocasión)
Lista para usar $ 250,-

Impresoras - Joysticks
Scanners - Mouse - etc.
a los mejores precios.

HAY QUE VERLO!

Deseo recibir información gratuita sobre:

❑ Computadoras ❑ Programas

Nombre ....
Domicilio .... C.P. ....
Localidad .... Prov. ....

TODO PC

LOOK TIME SRL. - Junín 353 - 1026 Capital
953-3742 951-1997 Fax 353-9671

Horario de atención de 9.30 a 12 y de 15 a 20 hs.
Sábados de 10 a 13 hs. Lunes cerrado por la mañana.